ANÁLISIS BRAVELY SECOND END LAYER | THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD | POKÉMON MUNDO MEGAMISTERIOSO | MEGA MAN LEGACY COLLECTION

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

INFORME ESPECIAL

Link, el héroe de héroes

REPORTAJE

Los mejores juegos de 3DS... ¡que no tienes!

SÚPER REGALO EN PRIMICIA

¡Descárgate un Ave Legendaria!

Para Pokémon X/Y o Rubí Omega/Zafiro Alfa

HYRULE WARRIORS LEGENDS

¡GUERRA TOTAL EN 3DS!

Los héroes de Zelda se lanzan a la batalla

Nº 283 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00283



YO-KAI WATCH

¡Así son los espíritus burlones!

POKKÉN TOURNAMENT

¡El juego de lucha Pokémon se acerca a Wii U!

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 283



Rubén Guzmán

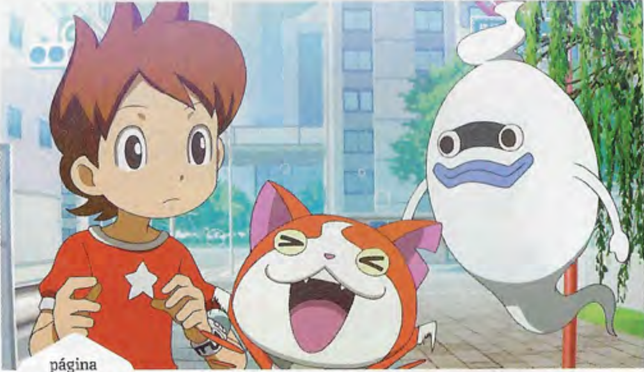
Bienvenidos

Hemos dedicado la portada a uno de mis juegos favoritos de los últimos tiempos: Hyrule Warriors. Bueno, en realidad a Hyrule Warriors Legends, la versión para 3DS que consigue mantener la jugabilidad y añadir incluso más contenido al juego original de Wii U.

A mí, Hyrule Warriors me parece uno de esos títulos por los que, dentro de unos años, será recordada la actual consola de sobremesa de Nintendo. Koei Tecmo usó la clásica mecánica de su serie Dynasty Warriors para crear un juego en el universo de Zelda, y darnos así el gustazo de manejar a los principales héroes de la saga en batallas multitudinarias contra ejércitos controlados por la CPU. Bueno, a los héroes principales y también a algunos secundarios inolvidables a los que nos dimos el gustazo de manejar por primera vez. Ahora, toda la acción del juego y sus ingentes cantidades de contenido llegan a 3DS, una consola que no deja de asombrarme: gracias a ella, vamos a vivir en cualquier parte las batallas más colosales que jamás se han librado en Hyrule.



página 16 Reportaje Hyrule Warriors Legends. Acude a la batalla con todos los grandes héroes de Zelda.



página 22 Reportaje YO-KAI WATCH El juego, el anime, el manga... el fenómeno en todo su esplendor.



página 34 Análisis. Juegos brillantes. Este es el mes de Twilight Princess HD, Pokkén, Bravely Second...

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Me encanta ser un lobo en Zelda: Twilight Princess HD.



Gustavo Acero
Lo único bueno del calentamiento global será Pokémon Sol... y Pokémon Luna.



Luis Galán
Me regalaron Shovel Knight antes de volver al Hyrule crepuscular.



Laura Gómez
El gatomante de Bravely Second End Layer y yo somos uno.



Samuel González
Atrapado en la mecánica clásica de JRPG de Bravely Second.





SMARTPHONES / TABLETAS

Apúntate a Miitomo, la app de Nintendo

Se lanza este mes, gratuita de inicio, para móviles y tabletas.



El triunfo de los Mii

Llegaron a nuestras vidas en 2006, cuando encendimos nuestras **Wii**. Desde entonces, los Mii se han convertido en nuestros **avatares** en todas las consolas de Nintendo... y, ahora, en smartphones y tabletas.

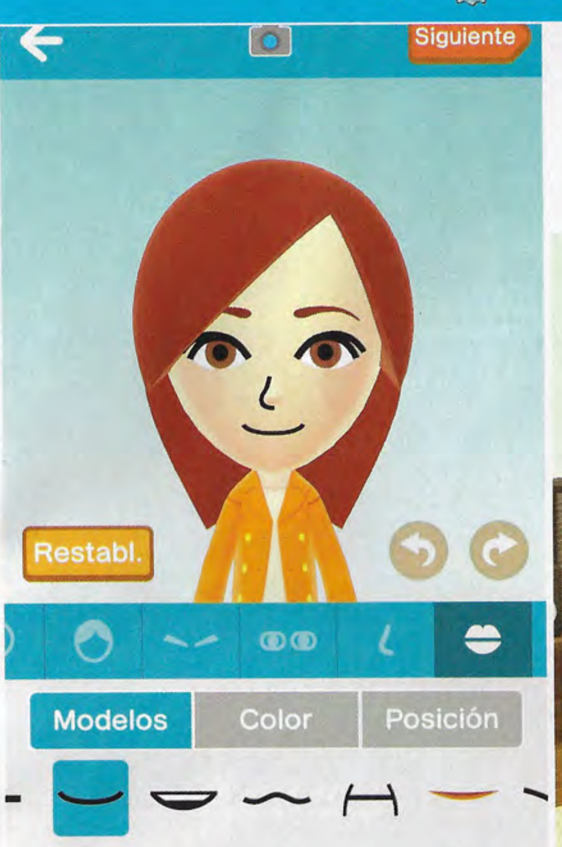
Nintendo va a cambiar el mundo con su primera aplicación para móviles y tabletas, disponible este mismo mes de marzo: Miitomo, una red social donde **tu Mii cobrará el protagonismo** para relacionarse con los de tus amigos y empezar conversaciones que luego continuarás tú.

Tu Mii eres tú

Primero **crearemos un Mii**, definiendo sus rasgos faciales, la forma de sus ojos, el corte y color del pelo, su voz y su personalidad. También será posible crearlo basándonos en una foto hecha con la cámara de nuestro smartphone o tableta, o importarlo desde Wii U o Nintendo 3DS mediante código QR.

Después, añadiremos a nuestros amigos en persona (vía la conexión Bluetooth de sus dispositivos) o usando nuestras cuentas de **Facebook** o **Twitter**. Ya solo habrá que responder a algunas preguntas... ¡y nuestro Mii entrará en acción! Miitomo crea conversaciones y nos anima a responder a preguntas, permitiéndonos averiguar datos sorprendentes sobre nuestros amigos y conocidos. ¿De qué









Maria

Ah, sí, una cosa... ¿A que no sabes cuál es el lugar favorito de Raúl para ir de vacaciones? Kioto





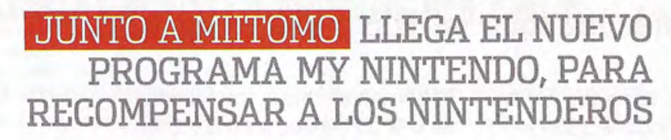












JUNTO A MIITOMO LLEGA EL NUEVO PROGRAMA MY NINTENDO, PARA RECOMPENSAR A LOS NINTENDEROS

equipo de fútbol son? ¿Creen en los extraterretres? ¿Son alérgicos al maracuyá?

Y ya que nuestro Mii se va de visita, mejor que vaya presentable, ¿no? Miitomo nos permitirá **personalizar su look**: ganaremos monedas Miitomo que canjearemos por ropa en la tienda del juego. Y se podrán conseguir más monedas comprándolas desde la aplicación. Así los Mii quedarán majísimos con la función **Miifoto**, que permite integrarlos en las fotos de tu dispositivo.

Como guinda, a la vez que Miitomo llegará también **My Nintendo**, el programa de recompensas que sustituye al **Club Nintendo**. Será más completo y recompensará por interactuar con productos y servicios Nintendo. Los usuarios de Miitomo con una cuenta Nintendo podrán beneficiarse de My Nintendo para mejorar su experiencia con la aplicación.

¡Regístrate en Miitomo ya!

En la web www.miitomo.com puedes prerregistrarte. Métete en la página y créate una cuenta Nintendo (se hace en un momento). Serás el primero en enterarte del lanzamiento de Miitomo este mes y, además, si creas tu cuenta antes del lanzamiento, recibirás Puntos Platino para My Nintendo, que sale a la vez.



3DS

Pokémon Sol y Pokémon Luna: el eclipse del año

La nueva generación verá la luz solar en 3DS a finales de 2016.



La guinda del pastel

Tras **Mundo Megamisterioso**, **Pokkén Tournament**, **Pokémon GO** y las Ediciones **Azul**, **Roja** y **Amarilla** para la CV de 3DS, Pokémon Sol y Pokémon Luna pondrán el broche de oro al 20º aniversario.

La noticia más esperada por los pokéfans de todo el Sistema Solar se ha confirmado: **Pokémon Sol y Pokémon Luna** llegarán a **3DS, New 3DS y 2DS** a finales de este año para rematar el 20º aniversario de la saga. Nintendo usó "hype"... ¡Fue muy efectivo!"

Cifras astronómicas

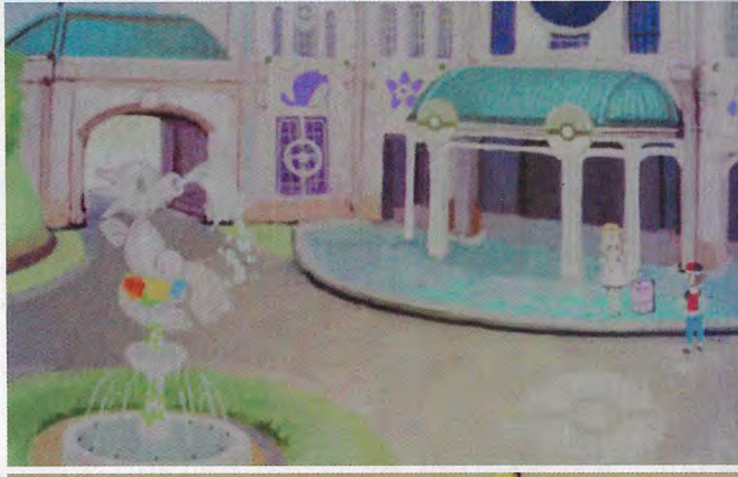
Con 275 millones de juegos vendidos, seis generaciones de aventuras y 721 criaturas a sus espaldas, The Pokémon Company y Game Freak abrirán las puertas a una **nueva región** repleta de **nuevos Pokémon** en la que todo confluirá de una forma que aún desconocemos. Entre los pocos detalles que se han revelado, sabemos que se lanzará simultáneamente en todo el mundo, que estará disponible en nueve idiomas (incluido chino por primera vez), y que el efecto 3D se limitará a ciertos momentos, como en Pokémon X/Y. El anuncio tuvo lugar en la **Pokémon Direct** del pasado 26 de febrero, presentada por Tsunekazu Ishihara ("presi" de la Pokémon Company)

El Banco Pokémon permitirá trasladar a nuestros Pokémon de Rojo Azul y Amarillo de la CV a Sol y Luna.





Los bocetos mostrados en la Pokémon Direct nos dejaron varias pistas, como el diseño del nuevo Centro Pokémon y algunos vehículos.







En el vídeo de presentación se coló este curioso guiño a Solrock y Lunatone en Pokémon Ediciones Blanca y Negra. ¿Inspiradores de Sol y Luna, quizá?







POKÉMON SOL / LUNA TENDRÁN LUGAR EN UN NUEVO MUNDO EN EL QUE "TODO CONFLUIRÁ" JUNTO A NUEVOS POKÉMON.

e introducida por un nostálgico repaso a la saga desde 1996, hasta que aparecieron los logotipos de **Pokémon Sol** y **Pokémon Luna** tras un breve "teaser" donde no vimos ninguna imagen ni diseño definitivo, y la pregunta que nos hacemos es: ¿como influirán el día y la noche en ambas versiones? ¿Qué clase de nuevos Pokémon encontraremos?

Cazadores de detalles

En nuestra sed de conocimiento, hemos analizado el vídeo fotograma a fotograma y hemos hallado detalles como el posible diseño del nuevo Centro Pokémon, un gimnasio de ambientación acuática frente a una fuente de Horsea, un Blastoise sobre un **camión de bomberos**, otros vehículos como una ambulancia o un jeep, y hasta una animación 3D de Fletchling.

A la espera de conocer todas sus novedades, estas dos versiones pondrán la guinda a un año histórico en el que Pokémon Mundo megamisterioso, Pokkén Tournament y Pokémon GO! animarán el cumpleaños de la saga que nos hizo evolucionar. Y todo ello en clave de **Sol**... y **Luna**.

Un banco de confianza

Gracias al Banco Pokémon, podrás transferir tus Pokémon de las Ediciones Roja, Azul y Amarilla ya disponibles en la Consola Virtual de 3DS a las versiones Pokémon Sol y Pokémon Luna mediante una futura actualización. Los Pokémon de Pokémon X/Y y Rubí Omega/Zafiro Alfa también podrán transferirse a Pokémon Sol/Luna.



La edición especial de Star Fox Zero incluirá un segundo disco con el juego Star Fox Guard. Será la única manera de hacerse con este último en formato físico.

Wii U / 3DS

Próximos juegos para Wii U y 3DS

Jugosas noticias del Nintendo Direct del 3 de marzo.



amiibo Crossing

El 18 de marzo llega la serie 3 de tarjetas y también nuevas figuras: Canela con ropa de verano, Fran, Tendo y Nendo, y Capitán. Y para el 17 de junio, la serie 4 de tarjetas con su correspondiente álbum.

Justo mientras cerramos este número, Nintendo emite un apasionante **Nintendo Direct** con un montón de novedades para los próximos meses. Os lo contamos en estas páginas que hemos incluido "in extremis", y os hablaremos en mayor profundidad de estos juegos en próximos números.

Bombazos en Wii U

La presentación comenzó por todo lo alto con **Star Fox Zero,** la aventura de acción espacial en la que está trabajando Miyamoto, que llegará **el 22 de abril**. Además, habrá ración doble, pues ese mismo día también llegará **Star Fox Guard** a la eShop, un spin-off en el que controlaremos doce cámaras en la pantalla del GamePad para vigilar y derrotar a los enemigos que se acerquen. Por otra parte se ha anunciado **Paper Mario: Color Splash**, nueva entrega para Wii U de esta serie de rol (prevista para este año) en la que colorear con un martillo de pintura será clave. Y apuntad esta fecha: tanto **Mario & Sonic en los JJ.OO. de**





Super Mario Maker recibe ya una nueva actualización que permite hacer cosas tan guays como esconder llaves en los niveles, necesarias para avanzar



Lost Reavers será un free-to-play online de Bandai Namco para Wii U repleto de acción. La beta abierta empieza el 14 de abril, y el juego completo estará listo el 28 de abril.





Tokyo Mirage Sessions #FE será el gran juego de rol de este año para Wii U: estrellas del pop luchando con elementos de SMT y Fire Emblem.





NUEVOS PAPER MARIO Y KIRBY ANUNCIADOS, ADEMÁS DE LAS FECHAS DE MUCHOS JUEGOS QUE ESPERÁBAMOS

La edición especial de Fire Emblem Fates incluirá sus dos ediciones juntas, además de una tercera línea argumental (Revelación) que también estará como DLC por separado un poco más tarde (9 de junio).

Rio como **Tokyo Mirage Sessions #FE** (el crossover de Shin Megami Tensei y Fire Emblem conocido en Japón como Genei Ibun Roku #FE) estarán en Wii U **el 24 de junio**.

Aún más madera en 3DS

¡Ya sabemos la fecha de Fire Emblem Fates! Ambas ediciones (Estirpe y Conquista) llegarán el 20 de mayo. Y atención, porque **Monster Hunter X** lo hará en verano, y aquí se llamará **Monster Hunter Generations**. Las alegrías no acaban ahí, ya que se ha dado a conocer el nuevo Kirby: Planet Robobot, una entrega que se desarrollará en un **Dream Land** mecanizado, y que llegará el 10 de junio. También hemos conocido nuevos detalles de **Metroid Prime Federation Force**: este juego multijugador de disparos estará disponible en verano, y narrará la batalla entre la Federación Galáctica y los piratas espaciales, un capítulo muy importante en el universo Metroid. Por su parte, tendremos **Disney Art Academy** el 15 de julio; y **Rhythm Paradise Remix** y el remake de **Dragon Quest VII** a finales de año.

Nuevos amiibo

El mismo día que sale a la venta Kirby: Planet Robobot para 3DS (10 de junio) también debuta la serie amiibo de Kirby con las cuatro figuras que veis abajo, que serán compatibles con el juego y nos otorgarán distintos poderes. Además, este 18 de marzo tendremos tres nuevas figuras de la serie Super Smash Bros.: Roy, Ryu y R.O.B. con los colores de Famicom.





amiibomania

DUELO amiibo DE YOUTUBERS



Lili Crossing
ESTELA
Nivel en Smash Bros: --
Poder especial: Protegerme de las tinieblas con su Destello.

Templo Del Tiempo (Kopurista)
TOON LINK
Nivel en Smash Bros: 50
Poder especial: Me da el valor que me falta en los exámanes.

También lo uso en:
Mario Tennis Ultra Smash.

Desbloqueable favorito:
Me encanta la ropa que se puede desbloquear en el New Style Boutique 2 y el tablero de Mario Party 10.

¿Por qué tu Estela debe ganar este duelo?
Porque el poder de Estela es épico y no hay fuerza que pueda luchar contra ella (aparte de mona, ¡es fuerte!).

¿Por qué los coleccionas?
Es una de las cosas más monas que ha creado Nintendo, y cada vez que veo a uno me enamoro y tengo que adoptarlo. Mi objetivo es hacerme con todos buajaja.

¿Qué amiibo esperas más?
Los hermanos Tendo & Nendo, ¡y ojalá tuviera uno de mi Mii!

¿Cuántos amiibo tienes?
30, incluidos todos los de AC.

También lo uso en:
Hyrule Warriors, Super Mario Maker y Yoshi's Woolly World.

Desbloqueable favorito:
Su disfraz en S. Mario Maker.

¿Por qué tu Toon Link debe ganar este duelo?
Porque es el héroe de los vientos, nadie puede contra él.

¿Por qué coleccionas amiibo?
Porque son figuras de los mejores personajes de Nintendo, y encima tienen uso en los juegos, no se puede pedir más.

¿Qué amiibo esperas más y cuál le pedirías a Nintendo?
El de Link Lobo, y me gustaría que hicieran uno de Lana, de Hyrule Warriors, y de Tingle.

¿Cuántos amiibo tienes?
De momento tengo todos los de Zelda y el Yoshi de lana.



¿Por quién apuestas?
Vota en Twitter con #DueloamiiboRON

La Estela de Lili Crossing tiene la magia de su varita para ganar esta épica batalla: vota por ella en Twitter en la encuesta de **#DueloamiiboRON**.

El Toon Link de Kopurista usa el poder de la Varita del Viento para lanzar a su rival por los aires: vota por él en Twitter desde **#DueloamiiboRON**.



amiibopics

Y estas son vuestras mejores fotos del mes. ¡Os vais superando!

Foto Ganadora
¡Te llevas el amiibo de Charizard!





Un bodegón clásico en torno a 3DS con los luchadores más retro: ¡entre todos suman más de 150 años de historia!

@rincondevictoria

Por recrear un nivel subterráneo de Super Mario Bros y utilizar la idea de las monedas que os dimos el mes pasado, ¡la victoria es tuya!

El mes que viene regalamos otro **Charizard** a la mejor foto artística con tus amiibo, con o sin diorama, en **#amiibomaniaRON**.



@SheilaJCN

Nuestro diorama de AC os sigue dando juego, y hay quienes incluso lo sacáis al jardín con todos los vecinos mirando... ¡a cámara!



@ptalavera201

Al loro con esta foto: las amiibo posando con los últimos números de la revista... y Toad mirando al pajarito para salir bien en la foto. ¡Seguid así!

amiibo modificados
amiimods

Os mostramos las modificaciones más chulas y originales de figuras amiibo hechas por los fans más talentosos. ¿Os compraríais alguna si existiera? O mejor: ¿cuál NO os pillaríais?



Kingdom Hearts recibe su propio homenaje amiibo con estas detalladísimas recreaciones de Sora y compañía, ¡y fijaos en quién hace de Goofy y el pato Donald! Eso es tener recursos.



Las calamarciñas Mar y Tina en su característica pose de Splatoon son obra de **bittybittys** en Tumblr.



Mewtwo Oscuro prepara su salto al inminente Pokkén Tournament gracias a la artistaza GandaKris.



Detective Pikachu, también de @MissGandaKris, prepara su primer caso al más puro estilo Layton.



¡Jugamos con las Tarjetas amiibo en Animal Crossing Happy Home Designer!

Las tarjetas amiibo de Animal Crossing no solo valen para decorar las casas de sus personajes. También, tienen otras dos funciones muy divertidas: crear quedadas de vecinos o darles trabajo.

¡Muéstranos tus tarjetas amiibo o las capturas de AC que consigues con ellas! Cuélgalas en Twitter con el hashtag #amiibotarjetas. ¡Publicaremos las mejores!

Primero, diseña una casa.

Vamos a usar las cartas para crear una reunión de vecinos. Y primero... debes **diseñar una**. Sencillo, ¿verdad? Ve a la puerta de la Inmobiliaria, elige a un vecino que necesite desesperadamente nuestra ayuda y le hazle la casa de sus sueños (o los tuyos, quién sabe). No hace falta ir al Teléfono amiibo, ni hacer nada especial. ¿Os suena esa gatita? Es nuestra vecina del mes, **Melina**.



Menuda "party cat" tenemos montada con nuestra vecina del mes. ¡Gatos por doquier!



¡Llama a tus vecinos!

Una vez tengamos ya la casa diseñada, solamente hay que coger nuestro teléfono, marcar el 0923 y... ¡Que no! Que es broma. **Tenéis que utilizar el lector NFC y colocar una carta amiibo** en él. Si tienes una **New Nintendo 3DS, con colocarla en la pantalla táctil** de la consola valdrá. Aunque, antes, selecciona el icono de las cartas amiibo que aparece en la pantalla táctil para tener la opción de leer las cartas amiibo. Los cuatro vecinos elegidos puede que os suenen, ¿verdad? Porque **son vecinos a los que hemos ayudado en meses anteriores** para tener la casa de sus sueños.





¡Compañeros de piso!

En el práctico de este mes veréis que Melina quería encontrar a más gente de su especie. Pues gracias a las tarjetas amiibo, hemos hecho su deseo realidad, ya que tiene a **cuatro gatitos nuevos en su casa como compañeros de piso**. Fijaos que bien se lo pasan cantando y bailando en casa de Melina. ¡Miau! Haciendo cuentas, **son nueve gatos** en una misma casa. Menuda locura. Esperad, algo no termina de cuadrarme... ¡EH! Ahí hay un vecino que se nos ha colado porque no es un gato. ¡Es **Plumerio**! Bueno, si están todos contentos, por nosotros que siga allí.



Maullando digo, cantando, se vive mucho mejor y más en compañía.



Qué fan de los gatos no querría vivir en esta casa repleta de ellos.

Nuevos empleos

No obstante, los vecinos no sólo visitarán casas ajenas para quedarse como compañeros de piso. También, en los proyectos municipales **se les pueden dar trabajo**. Por ejemplo, nosotros hemos aprovechado el bufé del práctico de este mes para dar trabajo a los compañeros de piso de Melina. **Kabuki y Gatoman serán unos perfectos camareros** para el bufé, mientras que Plumerio y Félix me van a acompañar en una agradable comida. ¡Pero bueno! Félix, despierta, que estamos en un sitio público y nos van a servir la comida enseguida. Ay, estos gatos que dormilones que son.



Los clientes también pueden cambiarse con usando las tarjetas amiibo



Puedes estar con ellos, ¡menudo grupo de amigos hemos montado!



Conexión con Japon

Doraemon sigue gozando de gran popularidad en Japón, no sólo en manga, televisión y cines sino también en 3DS. Por otra parte, Atlus ha revelado información muy jugosa sobre su próximo Etrian Odyssey.



Libro de arte oficial de Genei Ibun Roku #FE

Atlus acaba de lanzar en Japón el libro de arte oficial de este crossover entre Shin Megami Tensei y Fire Emblem para Wii U. El juego salió a la venta en el país nipón en diciembre, y se espera que llegue a Europa a lo largo de este año. Este libro de arte tiene 336 páginas.



Etrian Odyssey V, el 4 de agosto en Japón

A través de las páginas de la revista Famitsu, Atlus ha anunciado la fecha de lanzamiento japonesa y numerosos detalles de la próxima entrega principal para 3DS de su saga de rol y mazmorras Etrian Odyssey. Su título provisional es Etrian Odyssey V: End of the Long Myth, y su aventura se desarrollará en un nuevo continente conocido como Arcadia. En este amplio territorio vivirán cuatro razas distintas: los Arslan (humanos normales y corrientes), los Lunaria (elfos), los Celian (seres con forma de bestia) y los Branii (enanos). Dependiendo de la raza de cada uno de vuestros personajes, podréis asignarle distintas clases. De momento Atlus ha confirmado diez clases: Fencer, Dragoon, Cestus, Reaper, Necromancer, Warlock, Warrior, Hound, Herbalist y Shaman. Por ahora no se ha revelado información sobre su lanzamiento occidental.



BREVES...

Juego inspirado en Zelda de camino a Europa

The Legend of Kusakari es un pequeño y simpático juego para 3DS inspirado por los Zelda clásicos, pero con ciertas peculiaridades. ¿A que en los Zelda siempre hay hierba que podemos cortar con la espada? ¡Pues en este juego el objetivo principal es cortar toda la que veáis! Sin embargo, habrá muchos enemigos que tratarán de impedíroslo. El juego llegará próximamente a nuestra eShop.

Puzzle & Dragons X, en dos ediciones

El próximo Puzzle & Dragons para 3DS (que, como ya os dijimos, estará más enfocado al rol y la exploración) llegará en dos ediciones ("God's Chapter" y "Dragon's Chapter"), cada una con ciertos elementos exclusivos. Saldrá en Japón el 28 de julio, y también se ha anunciado que tendrá multijugador.

Más sobre el nuevo Story of Seasons

El mes pasado os hablamos de Story of Seasons: Cherished Friends of Three Towns, la próxima entrega para 3DS de esta saga de simulación (anteriormente conocida como Harvest Moon). Finalmente no saldrá en Japón en primavera, sino ya en verano (23 de junio), por lo que puede que pase bastante tiempo hasta que lo veamos por aquí.





EL LANZAMIENTO DEL MES

Doraemon: Nobita and the Birth of Japan 2016

El gato estrena nuevo juego y película en Japón.

Recientemente se ha estrenado una nueva película de Doraemon en Japón, que a su vez es un remake de la película más exitosa del popular gato cósmico: Nobita and the Birth of Japan, de 1989. Para acompañar la llegada a los cines nipones de dicho remake, 3DS recibe el juego oficial de la película. El juego sigue la misma línea argumental del filme y en él controlamos a los personajes principales de este mítico manga/anime (Doraemon, Nobita, Gigante, Suneo y Shizuka), que viajan en el tiempo y retroceden 70.000 años en el pasado. Las mecánicas jugables incluyen elementos de puzles y rol, y de hecho sus desarrolladores son FuRyu, conocidos por juegos de rol como The Legend of Legacy y Unchained Blades, quienes también se han encargado de anteriores juegos de Doraemon para 3DS. Aquellas entregas no salieron fuera de Japón, y es poco probable que esta lo haga.



Lanzamiento en Japón: 3 de marzo

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



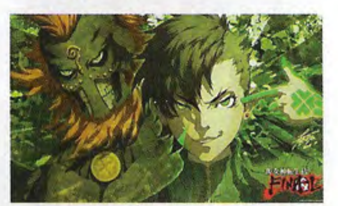
Monster Hunter X (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**



Genei Ibun Roku #FE (Wii U) Atlus/Nintendo
Fecha europea: **2016**



Fire Emblem Fates
(3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **2016**



Shin Megami Tensei IV: Final (3DS) Atlus
Fecha europea: **sin confirmar**



The Great Ace Attorney
(3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Dragon Quest Monsters: Joker 3** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



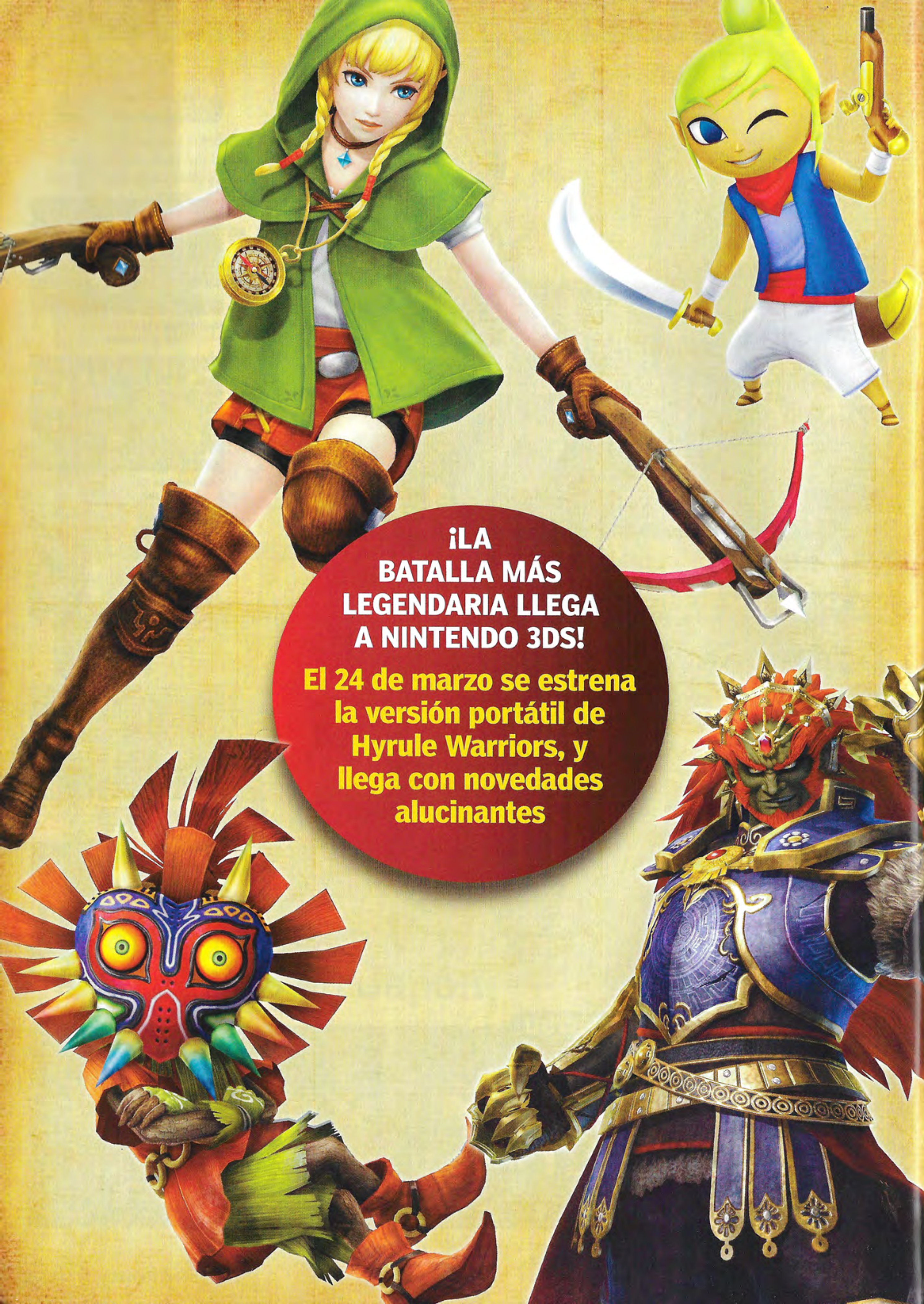
3. **Ace Attorney 6** (3DS)
Compañía: **Capcom**



4. **Yo-Kai Watch 3** (3DS)
Compañía: **Level-5**



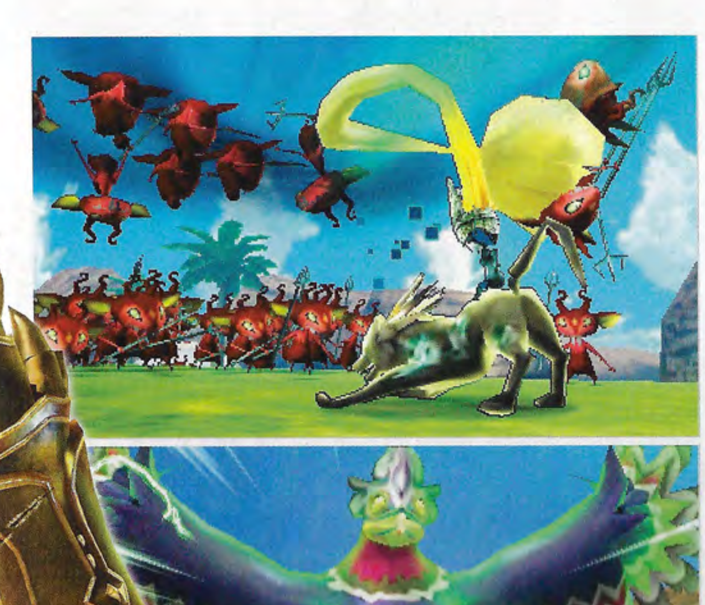
5. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**


¡LA BATALLA MÁS LEGENDARIA LLEGA A NINTENDO 3DS!
El 24 de marzo se estrena la versión portátil de Hyrule Warriors, y llega con novedades alucinantes





Hyrule Warriors Legends





NINTENDO
3DS
ACCIÓN

En ocasiones, los sueños y, por qué no, las peticiones populares a las compañías de videojuegos se hacen realidad; el deseo de miles de usuarios de 3DS, aficionados a Zelda y a **los beat 'em up de estilo Musou** se hará realidad en breve con la versión portátil de Hyrule Warriors, subtitulada Legends.

Poco más de un año después de la aparición del juego en Wii U, Hyrule Warriors Legends llevará **las multitudinarias batallas** en conocidos escenarios de la saga Zelda a la portátil de Nintendo, con nuevas posibilidades y contenidos que hasta compartiremos con Wii U.

Si no conocías el título original, te ponemos al día rápidamente: **Omega Force**, creadores del género Musou con su serie **Dynasty Warriors**, se une a Nintendo para crear un beat 'em up ambientado en el universo de The Legend of Zelda. El género Musou se caracteriza por enfrentar al jugador a cientos de enemigos de forma simultánea (en el primer nivel del juego es fácil que superes los 1.500 enemigos eliminados) mientras superamos misiones que van surgiendo en tiempo real y que nos obligarán a desplazarnos por todo el ➲



¡Toon Link! Una de las novedades de esta versión portátil es la aparición de nuevos personajes como él.



Los Guerreros de Hyrule

¿Querías muchos personajes? Pues Legends te ofrece la oportunidad de ponerte en la piel de 24 personajes del universo The Legend of Zelda. De la versión Wii U solo echarás en falta a Ganon (Ganondorf en su forma monstruosa) y Cucco. Cada uno cuenta con habilidades especiales y unas marcadas características, además de acceso a un tipo de armas determinado.

LINK

Héroe Legendario

Armas Espadas, cetros, guantes.

Link es el personaje más equilibrado. Combina rapidez y fuerza con golpes de rango muy amplio cuando usa espadas y cetros, y gran potencia con los Guantes.

ZELDA

La Princesa de Hyrule

Armas Florete

Encarnación de la Diosa Hylia. Con su florete puede atacar rápidamente e invocar el poder de la Trifuerza para arrasar en el campo de batalla.



MARIPOLA

La Princesa de los Insectos

Armas Parasol, insectos

Delicada... y mortal. Su parasol sirve para golpear a sus enemigos, pero es letal cuando invoca a diversos insectos como escarabajos o mariposas.

TINGLE

El "Hado del Bosque"

Armas Globo, zurrón

¡Kooloo-Limpah! Sus peculiares ataques los realiza hinchando su globo y flotando con él, haciendo uso de su zurrón.

RUTO

La Princesa de los Zora

Armas Escama Zora

Los poderes del agua. Es capaz de manipular el agua para golpear a sus enemigos, crear torbellinos y lanzar peces.



MIDNA

La traviesa Twili

Armas lobo, pelo, sombra fundida

Twili en "formato duende". Invoca a un lobo y ataca con él, golpea con su pelo, se oculta bajo el suelo y hace uso de la Sombra Fundida.



DARUNIA

Patriarca de la tribu Goron

Armas Martillo, fuego y rocas

Fuerza bruta. Con su martillo puede lanzar por los aires a sus enemigos y provocar explosiones. También puede lanzar rocas.





GRAHIM

Señor de los Demonios

Armas Espada Demoníaca

Al servicio del mal. Los ataques con su espada tienen un gran alcance. También puede invocar barreras mágicas y lanzar cuchillos.

FAY

Espíritu de la Espada Divina

Armas Espada Divina, Llamas Sagradas

Al servicio de Link. Flota sobre el suelo y ataca a sus enemigos con las piernas, con la Espada Divina y usa la Llamas Sagradas.

IMPA

Capitana del Ejército Real

Armas Espada y Naginata

Miembro de la tribu Sheikah. Su gran espada realiza ataques de agua, mientras que su Naginata pertenece al elemento del fuego.



¿QUIÉN ES?

Una dama misteriosa

Armas Espejo

Increíbles ataques mágicos. Recurre a su espejo para atacar a sus enemigos. No te decimos su identidad por si aún no has jugado a Twilight Princess.

ZANT

Twili del reino crepuscular

Armas Dos cimitarras

Rey del Crepúsculo. Puede utilizar las dos cimitarras para atacar girando, posee potentes ataques mágicos y puede aumentar su tamaño.



















INVOCANTE

El Hechicero Oscuro

Armas Anillo

Secuaz de Cya. Hace uso del anillo donde había sido sellado y es capaz de manipular la magia oscura. Invoca rayos y criaturas con forma de serpiente que lanza a sus enemigos.





CYA

La hechicera oscura

Armas Báculo oscuro

La oscuridad. Sólo cuenta con el báculo para defenderse, pero podremos desbloquear hasta seis atuendos diferentes para Cya.

VOLGA

El caballero del dragón

Armas Pica del dragón

El fuego es su principal arma. Aunque solo cuenta con un arma, desbloquearemos hasta cuatro atuendos diferentes para Volga.



GANONDORF

El eterno enemigo de Link

Armas Espadas dobles

Poderoso y efectivo. Su única arma, las espadas dobles, evolucionarán de Espadas Del Mal a Espadas Tenebrosas y finalmente a Espadas del Heraldo.

LANA

La Hechicera Blanca

Armas Libro de hechizos, lanzas y portales

La luz. Es capaz de invocar paredes místicas y lanzarlas contra sus enemigos, así como de invocar al Árbol Deku a través de la Lanza Deku.



SHEIK

Miembro de la tribu Sheikah

Armas Liras

El alter ego de la princesa Zelda. Utiliza sus artes Sheikah para defenderse y se ayuda de sus liras para invocar un torbellino eléctrico o una columna de agua.





LINK NIÑO

El héroe de Majora's Mask y Ocarina of Time.

Armas Espada Kokiri, máscara Fiera Deidad.

Pequeño pero matón. Al ponerse la máscara podrá usar la espada de la Fiera Deidad, que lanza rayos contra sus enemigos.

Nuevos héroes para 3DS y Wii U

Hyrule Warriors Legends incluye 5 personajes nuevos que no estaban en la versión del juego para Wii U. Lo bueno es que el título de 3DS incluye un código para descargar dichos personajes en la consola de sobremesa.



TOON LINK

Versión caricaturizada de Link

Armas Espada, poderes del viento

La velocidad es su gran baza. La principal característica de Toon Link es la gran velocidad a la que puede moverse y sus ataques de viento con el uso de la hoja Deku.

LINKLE

Versión femenina de Link, heroína reencarnada

Armas Doble ballesta, artes marciales

Ataque en diferentes rangos. Linkle combina los ataques a distancia de sus dos ballestas con sus patadas.





REY DAPHNES

Antiguo Rey de Hyrule

Armas Poderes acuáticos

El mar es su mejor arma. Daphnes es capaz de convertirse en barca y de hacer chocar las olas del mar contra sus enemigos.

SKULL KID

Niño encantado amante de la música

Armas Ocarina, poderes mágicos

Magia y música. Sus movimientos se parecen a los de Link Niño, pero se ayuda de Tatl y Tael para atacar.



TETRA

Capitana pirata salida de Wind Waker

Armas Daga y pistola

Rápida y escurridiza. Es un personaje muy veloz y combina su daga para ataques cercanos con la pistola.



Compatible con amiibo



Los amiibo de la saga Zelda harán que los personajes que representan sean más poderosos en el juego. Además, podrás utilizar cualquier amiibo para conseguir rupias que intercambiar por armas, objetos especiales... Eso sí, un máximo de cinco veces al día.



El nuevo modo "Mi Hada"

Cría y cuida de tu propia hada como si fuera un Tamagotchi. A medida que avanzas en el juego vas encontrando hadas que te ayudarán en el combate. Podrás vestirlas con objetos encontrados durante la aventura y tendrás que cuidarlas bien para que te ayuden a acabar con los enemigos. Cada una contará con unos atributos determinados y, a medida que suban su nivel, aprenderán nuevas habilidades, que podrás intercambiar con amigos. También podrás "tomar prestadas" sus hadas y usarlas en tu juego.



escenario. Imagina esto llevado al mundo de Zelda: uso de ítems, accesorios y armas de la saga, **enemigos de final de nivel** contra los que usarás las técnicas aprendidas en los diferentes Zelda...

Más que una conversión

Legends no es un simple "port" del Hyrule Warriors original. Nintendo ha aprovechado al máximo las posibilidades de 3DS y, al mismo tiempo, ofrece novedades a los que ya conocen el título original para la consola de sobremesa. Para empezar, **el modo Leyenda** se verá ampliado hasta los 32 capítulos, cinco de ellos protagonizados por **Linkle** y otros cuatro a modo de epílogo, situados en el universo de **Wind Waker**. Y junto a Linkle, novedad en el

ESTA VERSIÓN LEGENDS DEL JUEGO ESTRENARÁ EL MODO "MI HADA", 9 NUEVOS CAPÍTULOS DEL MODO LEYENDA Y NADA MENOS QUE CINCO PERSONAJES QUE NO APARECÍAN EN WII U

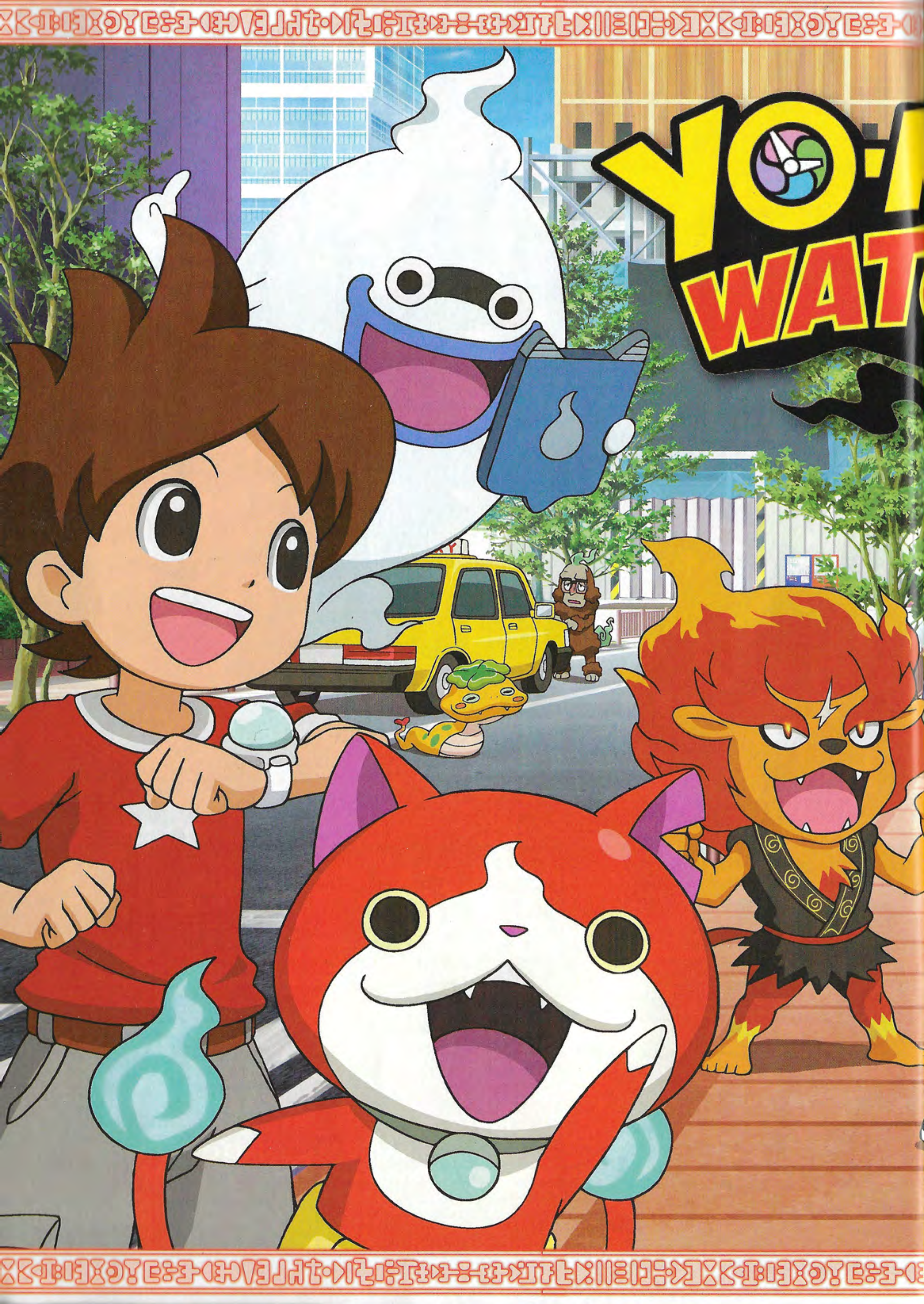
elenco de personajes jugables, encontraremos otros cuatro que no estaban en la versión del juego para Wii U: Toon Link, Tetra, Rey Daphnes y Skull Kid. Además se incluirá un código en Legends para **descargar los cinco personajes** en la versión de Wii U. Entre las novedades también encontraremos el nuevo modo "Mi Hada", el cambio de personaje en medio de la partida y la posibilidad de compartir contenidos a través de StreetPass.

Eso sí, no todo va a ser bueno: Hyrule Warriors Legends **ha perdido el modo multijugador de Wii U** y la posibilidad de ver el juego en tres dimensiones está limitada a los modelos New de la portátil.

Hyrule Warriors Legends llegará el 24 de marzo. Junto a la edición normal se pondrá a la venta otra limitada que incluye un reloj con forma de brújula de Linkle. Además, si aún no tienes una 3DS, podrás hacerte con **el modelo New XL edición limitada**, adornado en su parte superior con el logo de la Trifuerza.



12
www.pegi.info
HORAS, HORAS Y HORAS
DE COMBATES ÉPICOS... EN TU BOLSILLO
Nintendo
KT
A LA VENTA
24 MARZO
HYRULE
WARRIORS
LEGENDS
MÁS DE 20 PERSONAJES DEL UNIVERSO THE LEGEND OF ZELDA, INCLUYENDO CINCO NUEVOS PARA LA VERSIÓN DE NINTENDO 3DS: LINKLE, SKULL KID, TETRA, EL REY DAPHNES Y TOON LINK.
EL GRUESO DE LOS CAPÍTULOS ADICIONALES DE PAGO DE WIIU ESTARÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN DE NINTENDO 3DS DE FORMA GRATUITA.
MY FAIRY PERMITE AL JUGADOR BUSCAR, ENTRENAR VESTIR A UN HADA QUE LE AYUDARÁ EN EL COMBATE USANDO SU MAGIA.
EDICIÓN LIMITADA
EDICIÓN ESTÁNDAR
YA PUEDES RESERVARLO
Y LLEVARTE GRATIS
UN CÓDIGO DE DESCARGA PARA UN
TRAJE EXCLUSIVO CON
PODERES ESPECIALES PARA TU HADA
PROMOCIÓN DISPONIBLE EN: • AMAZON • BLADE CENTER • CADENA FNAC • • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • GAME • MEDIA MARKT • TOYS 'R' US • • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • VIDEO OCA • XTRALIFE.ES •
UNIDADES TOTALES DISPONIBLES: 6.545. CONSULTA PREVIAMENTE EXISTENCIAS DISPONIBLES EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL PARTICIPANTE.
nintendo.es/hyrulewarriorslegends
/LegendofZeldaES • @NintendoES • YouTube /NintendoES • @NintendoES
NINTENDO 2DS
NINTENDO 3DS
new NINTENDO 3DS





¡EL FENÓMENO YA TIENE FECHAS!

El juego llega el 29 de abril a 3DS, la serie se estrena en mayo en Boing... ¡esto ya no hay quien lo pare!

LEVEL-5
3DS
29 DE ABRIL

La primavera de 2016 pasará a la historia como aquella en la que estalló el fenómeno **YO-KAI WATCH** en Europa. Por fin, la última obra de Level-5, nacida de la mente de Akihiro Hino, el creador de **Inazuma Eleven** o **El Profesor Layton**, llegará en forma de serie de TV, manga, juguetes y **un juego de 3DS** que será una locura: una aventura de rol en la que aprenderemos qué son los Yo-kai, cómo afectan a nuestras vidas, ¡y en la que podremos reclutar a más de 200 de ellos!

La fiebre arrasa en Japón

En Japón todo comenzó en **2012**, con el manga YO-KAI WATCH de la revista CoroCoro Comic. **En 2013 llegó el videojuego a 3DS**, y el marchandising en forma de juguetes, peluches o material escolar... La serie de anime empezó a emitirse en 2014. Desde entonces, se han vendido más de 10 millones de juegos de 3DS, 3,5 millones del reloj Yo-kai Watch de juguete, 100 millones de tarjetas coleccionables... ¿Qué tiene YO-KAI WATCH para ser el mayor fenómeno de los últimos años? ¡Vamos a descubrirlo!





el videojuego

La espera está a punto de acabarse. Pronto, encontrar espíritus burlones será tu obsesión



LEVEL-5
3DS
29 DE ABRIL

Que los juegos de YO-KAI WATCH se hayan convertido en un éxito obedece a un montón de virtudes: a su **sentido del humor**, a su **desarrollo rolero**, al **carisma** de los Yo-kai... YO-KAI WATCH es un juego de coleccionismo de criaturas diferente y especial, tanto por los Yo-kai como por sus combates.

Experto en espectros

YO-KAI WATCH se desarrolla en Springdale, donde **los invisibles espíritus Yo-kai** causan problemas a la gente, que no sospecha de su presencia. Un día, Nathan encuentra el Yo-kai Watch, reloj que le permite detectar y ver a los espectros. Y se lanza a detener a los espíritus traviesos con la ayuda de Whisper, un Yo-kai que le sirve de guía.

Cada vez que encuentre a uno o varios Yo-kai, Nathan invocará a los suyos. Las peleas serán muy especiales: **los Yo-kai lucharán entre ellos** controlados por la CPU, mientras nosotros tomamos, en tiempo real, un montón de opciones estratégicas. Por ejemplo, cómo y cuando usar los ataques especiales, o si queremos cambiar a los Yo-kai en combate. Nuestro equipo estará formado por **hasta seis de ellos** colocados en una ruleta en la pantalla táctil, y solo los tres de la parte superior entrarán en la pelea, aunque podremos girar la ruleta para cambiarlos en todo momento. Tras la batalla **algunos Yo-kai nos darán su amistad** y una medalla con la que invocarlos. Cada Yo-kai tiene personalidad y habilidades únicas, y conocerlas será básico.

Con este sistema de juego, nos espera una aventura con más de 200 Yo-kai, cientos de misiones adicionales y combates en modo local contra los equipos de tus amigos. Un juego que **desatará la pasión** por estos carismáticos seres.

Los juegos de la saga

Estamos celosos de los japoneses: ellos ya han disfrutado de una segunda parte de YO-KAI WATCH y del primer "spin-off", llamado YO-KAI WATCH Busters, en sus 3DS. Ambos juegos se han publicado en diferentes ediciones. Este año 2016 está previsto que YO-KAI WATCH 3 llegue a las 3DS niponas.



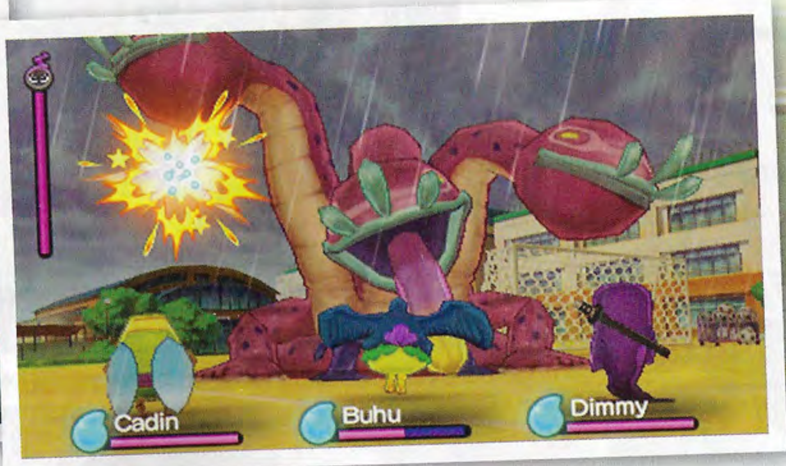
YO-KAI WATCH Busters es un juego de acción. Hasta 4 jugadores manejan Yo-kai y combaten contra Yo-kai malvados. Salieron dos versiones y una expansión gratuita.

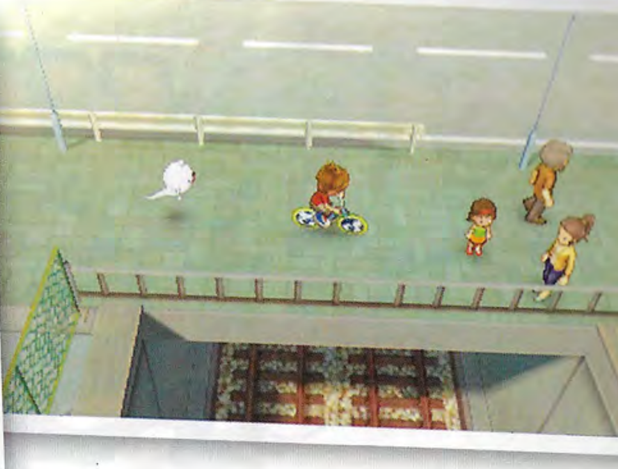






YO-KAI WATCH 2 ofrece más de 100 nuevos Yo-kai. Salió en tres versiones entre las que se pueden intercambiar Yo-kai.







EL MUNDO ES MUCHO MÁS DIVERTIDO CUANDO TE DAS CUENTA DE QUE ESTÁ LLENO DE YO-KAI. ¡Y A TI TE TOCA IMPEDIR SUS TRAVESURAS Y HACERTE SU AMIGO!

Los Protas

Son los protas del juego, y también de la serie de anime. De hecho, cuando empiezas a jugar puedes elegir el sexo de tu protagonista: si eliges chico, tendrás el aspecto de Nathan, y si eliges chica, el de Katie, aunque puedes bautizar a tu personaje con el nombre que quieras.

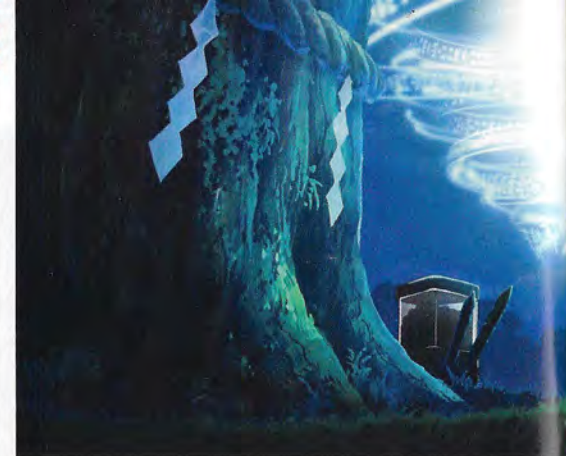
Dudu es compi de cole de Katie y Nathan. Puede parecer frío y reservado, pero es buena persona y muy amigo de Oso.

Katie Forester es valiente, popular en el cole y en general una chica alegre. En las situaciones difíciles demuestra su carácter.

Oso es un pelín torpe, pero cuando le conoces te das cuenta de lo amable que es. También va al cole con Katie y Nathan.

Nathan Adams es un chaval normal, amigable y preocupado por ayudar a todos, humanos y Yo-kai.



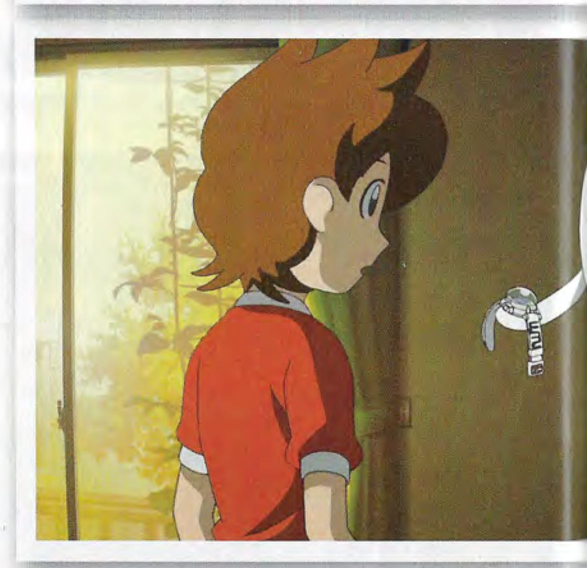


La serie de TV

Con el mismo argumento del juego, el anime te permitirá conocer cada detalle de los Yo-kai.

O LM
CANAL BOING
MAYO

Aunque aún no sabemos el día exacto, el anime de YO-KAI WATCH comenzará a emitirse **en mayo en el canal Boing**. De momento, se ha confirmado la primera temporada, de 26 episodios. En Japón ya va por su cuarta temporada y ha superado los 100 episodios, siendo actualmente una de las series más seguidas y populares. En ella vas a conocer cada detalle de la historia y la personalidad de Nathan, Katie y Yo-kai tan carismáticos como **Jibanyan** (te advertimos que, cuando descubras cómo este gatito se convirtió en Yo-kai, quizá se te salte alguna que otra lagrimita). Como el videojuego (que por cierto cuenta con sus propias y excelentes escenas de anime), Nathan se hará con el Yo-kai Watch y, con Whisper como guía, descubrirá lo mucho que nos afectan estas criaturas.



Están en todas partes

Los Yo-kai son una especie de fantasmas que pululan a nuestro alrededor y **cuyo origen puede ser muy diverso**. Pueden haber nacido del alma de un humano o animal fallecido o de un objeto inanimado que, de repente, descubre un sentido para su vida. Y lo malo es que la ciudad de Springdale está plagada de ellos, y muchos causan problemas a la gente en su vida diaria: igual ese tipo tan malhumo-



El manga, en España

Se trata del manga original, el que la editorial Shogakukan comenzó a publicar en 2012 en su famosísima revista CoroCoro Comic (donde también se han publicado los manga de Inazuma Eleven, Pokémon o Super Mario), y que supuso el inicio de la franquicia. Su autor es Noriyuki Konishi, quien lleva trabajando en la industria desde 2001. En nuestro país va a editarlo Norma Editorial, y está previsto para esta primavera con periodicidad bimestral, si bien ambos datos han de ser definitivamente confirmados por la editorial.



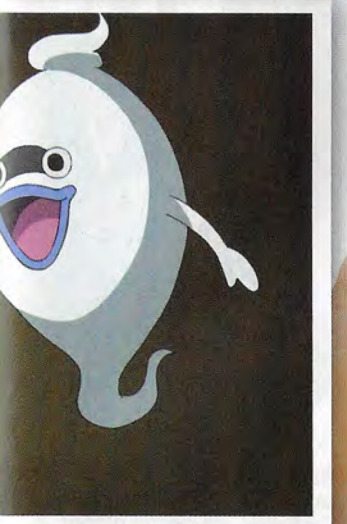




Reloj Yo-kai

Hasbro lanzará varios juguetes de YO-KAI WATCH en España, y uno de sus productos estrella será el reloj que da nombre a la serie: en él puedes meter las medallas de los Yo-kai para oír sus frases y la canción de su tribu. El reloj incluye dos medallas exclusivas, y el resto se podrán comprar aparte en sobres.

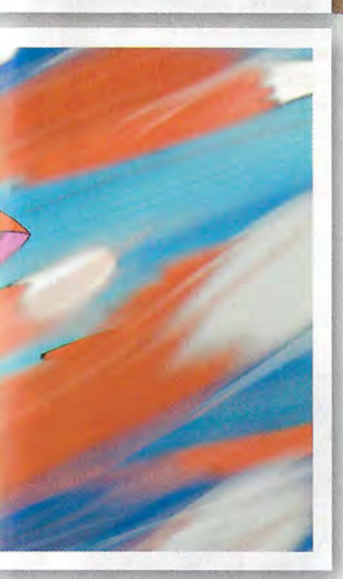








VAS A VIVIR EL FENÓMENO EN CÓMICS, TV, O CON JUGUETES... SON COMPLEMENTOS MUY BUENOS A LA EXPERIENCIA DEL VIDEOJUEGO



rado lo es porque un Yo-Kai le está molestando y él ni se da cuenta. Así, Nathan comenzará a detener a estos Yo-kai, pero poco a poco irá descubriendo que **casi todos son traviesos por algo**, les ayudará con sus problemas y acabará haciendo grandes amigos entre estos seres espectrales. Todo, en una mezcla de aventuras y humor realmente divertida, en la que **la amistad entre los personajes humanos**, Nathan, Katie, Dudu y Oso, será también muy importante.





Yo-kai por el mundo

Tras su éxito en Japón, el anime de **YO-KAI WATCH** desembarcará en toda Europa y parte de África esta primavera. En Japón el fenómeno ha ido todavía más allá: ya se han estrenado **dos películas** de animación y la segunda, que se estrenó el mismo fin de semana que Star Wars Episodio VII, vendió más entradas el sábado y el domingo. Eso demuestra el poder de una serie que ha nacido para conquistarnos en todos los medios.





A estos Yo-kai hay

Comenzamos este mes una nueva sección de fichas de Yo-kai, para que compruebes lo chulos,





Jibanyan
Habita en la esquina donde fue atropellado por un camión. Entrena para ser capaz de detener a cualquier vehículo que pase por allí. Si ves a alguien cruzando despistado, quizá es que él anda cerca.



Cotilleja
Le encanta cotillear y escuchar los secretos de la gente. Si un día empiezas a revelar secretos, puede que sea ella quien te ha hecho irte de la lengua.



Flamileon
Cree que siempre debes intentarlo al máximo y dar lo mejor de ti mismo. Si te sientes sobremotivado y competitivo, quizá te haya estado espoleando.





Komasan
Hace poco se mudó a la gran ciudad en busca de su helado favorito. Ahora está descubriendo la vida en la ciudad... aunque puede ser demasiado para él.



Insomnia
Piensa que la vida es más divertida si no duermes. Si quieres pasar despierto toda la noche o no puedes dormir, quizá te ha echado el ojo.



Pelochnyan
Es todo un rebelde en potencia. Tiene actitud de chungo, ensucia en la calle y come dulces antes de acostarse... o hasta en la cama.



Escanlofio
Siempre tiene frío, no importa el calor que haga. Si estás helado y necesitas capas y capas de ropa hasta en verano, quizá le tengas a tu lado.

que conocerlos

variados y espectaculares que son estos espíritus. ¡El mes que viene, más!





Osfurio
Una vez destruyó un pueblo entero al explotar de rabia. Si estás enfadado y pierdes el control, puede que él esté implicado.



Felisonte
Siempre está de buen humor y nunca deja de sonreír. Su aura hace desaparecer las tensiones y te anima de nuevo. Es el marido de Dismarelda.



Negatalia
Su aura triste puede empeorar el ánimo en cualquier situación. Si empiezas a discutir con alguien por la más pequeña tontería, puede que ella esté cerca.





Inquiefante
Siempre siente que está a punto de estornudar, pero intenta contenerse todo lo que puede. Si tienes la necesidad urgente de acudir al baño, quizá sea culpa suya...



Whisper
Presume de saberlo todo sobre los Yo-kai... aunque realmente tenga que consultar datos todo el tiempo. Puede ser el guía que necesitas en tu aventura.



Cuesco
Simplemente... ¡se tira pedos sin parar! Puede que tenga la culpa si necesitas soltar gases en presencia de otras personas.

Tribus Yo-kai

Hay ocho Tribus, y los Yo-kai que pertenecen a la misma luchan mejor juntos. ¡Familiarízate con ellas!

Escurridizo

Valiente

Siniestro

Misterioso



Oscuro



Robusto



Guapo



Amable


Las Joyas Ocultas
de 3DS
new
NINTENDO 3DS
El 25 de marzo hace 5 años que Nintendo 3DS llegó a nuestras vidas. Todos sabemos que su catálogo está lleno de imprescindibles, pero hoy nosotros rescatamos algunas obras maestras menos conocidas.





NIS America • Aventura • 29,99 € (cartucho) • +7

Cave Story 3D

Uno de los juegos indies más famosos, y una de las mejores aventuras al estilo Metroid.

Hoy en día no es un juego fácil de encontrar, y no está disponible para descarga en la eShop, así que si ves el cartucho en alguna tienda, lánzate a por él. Creado en su versión original de PC por un solo programador, **Daisuke Ayama**, alias **Pixel**, este juego recupera la mecánica de exploración de un gran laberinto 2D creada por Metroid. El escenario es una inmensa caverna, y el objetivo, salvar a una raza de conejos, los Mimigas, de los experimentos de un malvado doctor. En nuestro camino vamos recogiendo **armas** que nos permiten acceder a nuevas zonas de la caverna, en un juego de excelente jugabilidad y que brilla en todas sus mecánicas: acción, saltos, exploración, puzles y batallas con jefes finales. Encima, el efecto 3D está bien implementado. Por duración, diversión y profundidad es una de las grandes aventuras disponibles en Nintendo 3DS.



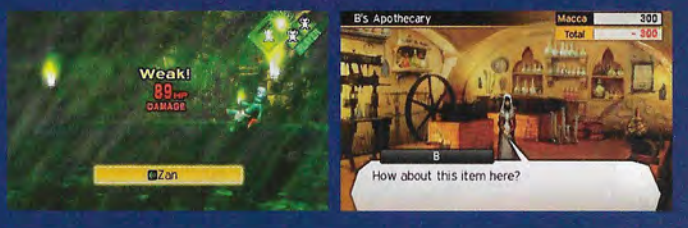


Atlus • Rol • 19,99 € (eShop) • +12

Shin Megami Tensei IV

Una joya del rol: sofisticado, profundo, difícil... y, por desgracia, solo en inglés.

Si te defiendes con el inglés y te gustan los juegos de rol, tienes que probar uno de los mejores y más originales de 3DS. A pesar del "IV" en el título, narra la historia de Flynn, quien, tras superar un ritual en el reino Mikado, recibe el poder de enfrentarse a los demonios e incluso domarlos para que se unan a él. Así, durante los combates podemos hablar con los demonios enemigos y, si les convencemos con los regalos adecuados, se unirán a nosotros para que podamos invocarlos en el combate. Hay muchísimos demonios por reclutar, podemos fusionarlos en bestias más poderosas y sus combates por turnos están llenos de posibilidades. Aunque gráficamente no explota del todo 3DS, tiene una estética muy adulta.







Marvelous • Rol • 39,99 (eShop y cartucho) • +3

Story of Seasons

La vida del granjero no tiene nada de tranquila en este juego...

Esta entrega de la serie Harvest Moon es la mejor que ha salido para 3DS (aunque no lleve ese nombre por un lío de derechos). Nuestro objetivo es construir y hacer prosperar una granja, controlando cada uno de sus aspectos: producir cosechas, venderlas al mejor precio y en el momento adecuado, cuidar a los animales, comerciar con los vecinos... De hecho, la interacción con ellos es importante y da peso a un argumento muy divertido. Si a esto añadimos que hay momentos "aventureros" explorando el extenso territorio alrededor de la granja, y que también podemos decorar y amueblar a nuestro gusto, tenemos un juego que se acerca en profundidad y posibilidades a Animal Crossing New Leaf. Y está en castellano.






SEGA • Beat 'em up • 4,99 € (eShop) • +12

3D Streets of Rage 2

Uno de los grandes beat 'em up de la historia de los 16 bits renace en su mejor versión.

En realidad, casi toda la serie 3D Classics de SEGA merecería estar en este reportaje, con juegazos como 3D OutRun, 3D Space Harrier o el mismo 3D Streets of Rage, predecesor de este juego. Pero quizá el mejor de la serie es este brillantísimo beat 'em up que, en su momento, fue el mejor de su género en Mega Drive. Recorremos las calles enfrentándonos a la banda de Mr. X, eligiendo entre cuatro protas: el cachas estándar Axel, la ágil Blaze, una mole de músculos llamada Max y veloz Skate. Las diferencias entre ellos son importantes, el abanico de ataques amplio y las batallas con los jefes mucho mejores que las del primer Street of Rage. Además, se mantiene la opción de jugar a dobles en red local y se añade un modo Casual (la difícultad estádar es alta) y opciones curiosas como el efecto tele de tubo. Y por un precio invencible.





Square Enix • Musical • 39,99 (eShop y cartucho) • +12

Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call

Más de 200 temas musicales de la mítica serie son el alma de este brillante juego de ritmo.

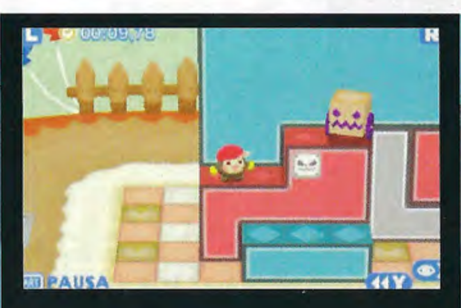
Partituras inolvidables de genios como Nobou Uematsu han acompañado durante más de 25 años las aventuras que jugadores de todo el mundo hemos vivido con los juegos de Final Fantasy. Y esta secuela del primer Theatrhythm Final Fantasy recoge más de 200, tanto de todas las entregas numeradas de la serie como de sus spin-offs. Nosotros, además de disfrutar de ellas, debemos seguir su ritmo en escenas que emulan los momentos clave de un juego de rol, como la exploración o los combates: ya sea con cruceta y botones o con el stylus, vamos a pulsar con musical precisión. Además de su ingente cantidad de temas, el juego puede presumir de muchos modos, incluido uno de desarrollo rolero: formamos un equipo con héroes de la saga y los vamos mejorando con habilidades especiales. El modo Duelo, que permite partidas competitivas para dos jugadores en local, es otro aliciente para jugar y jugar.



Gamelion • Lucha • 6,99 € (eShop) • +12

RAGE OF THE GLADIATOR

Uno de los juegos de lucha 1 vs. 1 más originales del mundo. Conviértete en gladiador para acabar con poderosas bestias mitológicas en batallas en primera persona. Ir mejorando a nuestro personaje con nuevas armas es fundamental para sobrevivir en esta peligrosa arena.



Nintendo • Puzle • 5,99 € (eShop) • +3

FULLBLOX

Alcanza la bandera trepando por los bloques en este juego de puzles. Millo, prota de Fallblox y Pullblox, gana la habilidad de estirar bloques para encontrar el camino.





Spike Chunsoft • Aventura / Puzle • 24,99 € (eShop y cartucho) • +16

VIRTUE'S LAST REWARD

En esta origínalisima aventura gráfica, vivimos un misterioso juego en el que 9 personas intentan sobrevivir a diferentes pruebas en forma de puzles. Una lástima que solo esté en inglés.



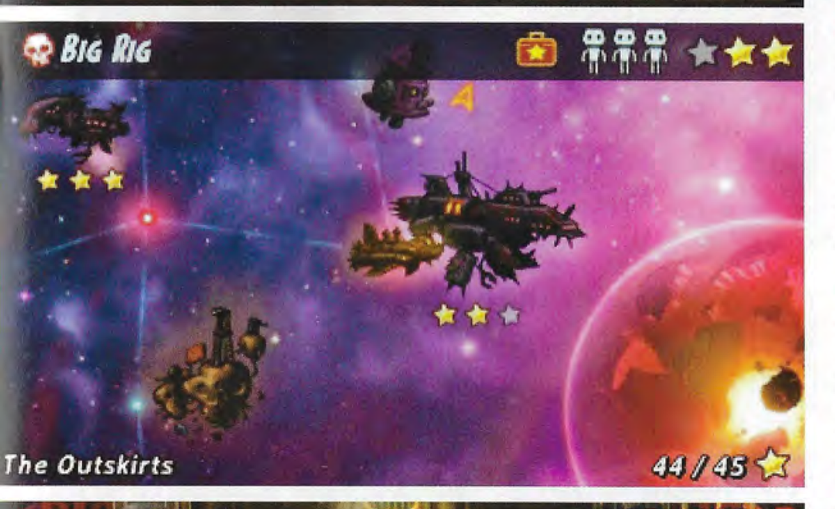




Image & Form • Estrategia • 19,99 € • +7 años

SteamWorld Heist

¿Qué mola más que un robot espacial? ¡Pues una banda de robots espaciales!

Los creadores de la genial aventura SteamWorld Dig nos sorprendieron a finales del año pasado con otro juego ambientado en el mismo universo steampunk, pero con un desarrollo completamente distinto: lideramos una banda de contrabandistas espaciales que se dedican a abordar naves en un juego de estrategia por turnos. Un título con muchos elementos únicos: por ejemplo, se desarrolla en escenarios de avance lateral, algo poco habitual en el género.

Calcula cada disparo

Cada una de las naves que abordamos se genera aleatoriamente, y en ellas movemos por turnos a los robots de nuestro equipo, personalizables con piezas y armas que les dan habilidades distintas. En cada turno tenemos "puntos" de movimiento que distribuimos entre desplazarnos y disparar. Hay que tener muy en cuenta las coberturas que nos ofrecen los escenarios, y también que nuestros disparos pueden rebotar en techos y paredes. Un desarrollo de lo más divertido y original que hemos jugado en la portátil.





Inti Creates • Acción • 11,99 € (eShop) • +12

AZURE STRIKE GUNVOLT

El agente Gunvolt se enfrenta a una organización criminal usando sus poderes eléctricos: con su pistola lanza "balizas" para que luego sus descargas se dirijan hasta ellas y frían a los malos. De los creadores de la serie Mega Man Zero, es un gran arcade de disparos 2D.



Nintendo • Simulador • 39,99 € • +3

NEW STYLE BOUTIQUE 2

Este simulador del mundo de la moda es un juego casi infinito, que permite desarrollar tu carrera como diseñadora, peluquera, modelo, gerente de tienda o maquilladora. Profundísimo.



Mojo Bones • Arcade • 4,49 € (eShop) • +3

SIESTA FIESTA

Un "machacaladrillos" en el que la bola es un dormilón llamado Siesta y la raqueta, su cama. Con ambientación de fiesta mexicana, avanzamos por niveles de scroll horizontal llenos de sorpresas, en los que machacar ladrillos y evitar peligros es una experiencia muy divertida.

Novedades

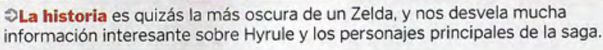











La historia es quizás la más oscura de un Zelda, y nos desvela mucha información interesante sobre Hyrule y los personajes principales de la saga.



Controlamos a un Link adulto siglos después de Ocarina of Time, en la línea temporal del Link niño de Ocarina (la misma también de Majora's Mask).

The Legend of Zelda Twilight Princess HD

El lobo regresa en alta definición en la remasterización de otro gran Zelda.

Wii U





Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **44,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
El villano Zant ha usurpado el trono del Reino del Crepúsculo y ha invadido Hyrule, trayendo el dominio de las sombras al mundo de la luz y sembrando el caos y la oscuridad.

Tras la buena acogida de The Wind Waker HD hace ya dos años y medio, ahora llega el turno de otro gran Zelda, también cuando se cumple una década de su lanzamiento original. Twilight Princess salió originalmente para **GameCube** y la antigua **Wii**, y es recordado como **un gran heredero de Ocarina of Time**. Su estructura y muchas de sus localizaciones recuerdan al mítico juego de N64, aunque también aportó novedades tan destacables como la transformación de Link en lobo.

Control tradicional

Esta versión HD se basa en **el control tradicional** de la original de GameCube, y renuncia al control por movimiento de la espada que vimos en la vieja Wii. Es lo más acertado, pues el juego fue originalmente pensado para la jugabilidad clásica, y además el control con el que se adaptó a Wii se ha quedado muy simple y anticuado si lo comparamos con el más reciente Skyward Sword. Por lo tanto, nos parece perfecto jugar esta entrega al estilo "de toda la vida", ya sea con **el GamePad** (en cuya pantalla tenéis un cómodo acceso a inventario y mapas, y que además permite Off-TV) o con **el Mando Pro**, que también es compatible.

En cualquier caso, lo que está claro es que en Wii U vais a disfrutar de **unos gráficos mucho mejores** que en GameCube y Wii. Al igual que con The Wind Waker HD, el cambio va mucho más allá de la mayor resolución que permite la alta definición. No sólo vais a ver las cosas con mayor nitidez y con nuevas texturas, sino que ahora los colores son más intensos y todo transmite mayor vida. Destaca especialmente **el nuevo sistema de iluminación**, gracias al cual ahora se ve todo mucho más claro.

Más novedades

Además de los gráficos en alta definición y el uso del GamePad, esta versión para Wii U incluye otros añadidos que contribuyen a que la experiencia de juego sea más satisfactoria. Por ejemplo, ahora podemos llevar más rupias encima, y hay un nuevo objeto ➲

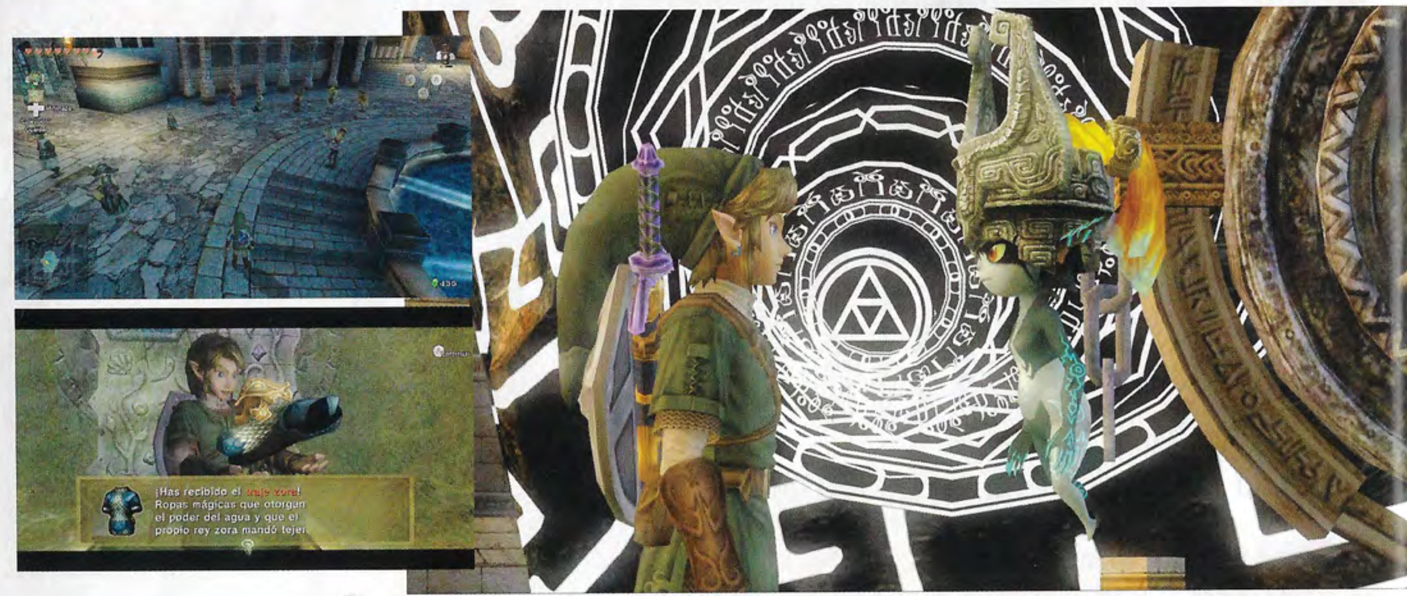


Link es zurdo

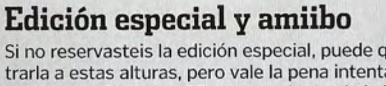
Link era zurdo en GameCube, pero Nintendo lo hizo diestro en la antigua Wii porque los jugadores agarraban el wiimote con la mano derecha. Con ese cambio, también invirtió el juego entero, como un espejo. En Wii U vuelve a ser zurdo, y los escenarios ya no están invertidos.







Midna es nuestra compañera durante la aventura: nos ayuda a dominar la transformación en lobo y nos da consejos para avanzar siempre que le preguntamos. Además, tiene mucho peso en la trama.



Edición especial y amiibo

Si no reservasteis la edición especial, puede que sea difícil encontrarla a estas alturas, pero vale la pena intentarlo. Incluye el juego en formato físico, un CD con canciones de la banda sonora y la nueva figura amiibo de Link Lobo, con la que desbloquearéis el nuevo desafío de la Cueva de las Sombras. Además, recordad que este nuevo amiibo también se vende por separado.





llamado **candil espectral** que nos permite encontrar más fácilmente las almas de espectro. Además, está el Modo Héroe para los valientes, en el que los enemigos provocan el doble de daño y ni siquiera aparecen corazones para recuperarnos. Por otra parte, se han introducido sellos para acompañar las publicaciones en Miiverse.

Las figuras amiibo

Y por supuesto, también está la compatibilidad con las figuras amiibo. La nueva figura de Link Lobo da acceso a **la Cueva de las Sombras**, un nuevo reto en el que nos enfrentamos a hordas de enemigos en forma de lobo. Los otros amiibo ya disponibles de personajes de la saga Zelda también son compati-

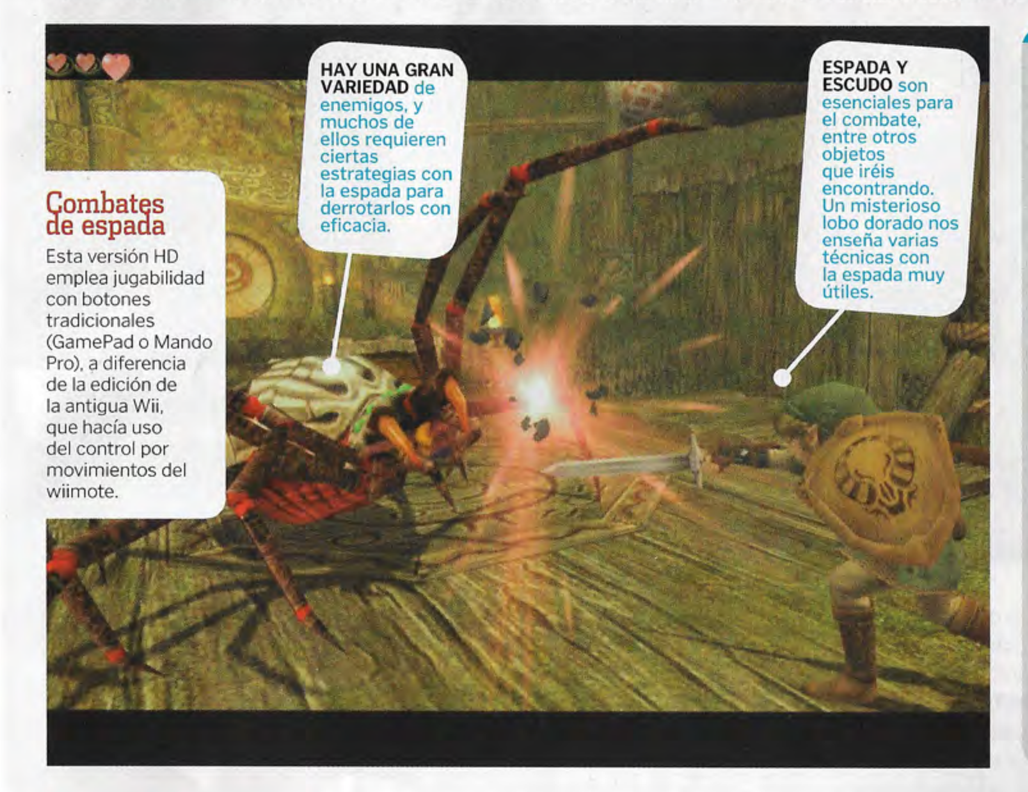




Las almas de espectro se consiguen al derrotar a fantasmas (sólo visibles con el poder de percibir del lobo), y nos otorgan beneficios si atrapamos los suficientes.



Los jefes son enormes e imponentes, pero todos ellos tienen puntos débiles que hay que detectar y averiguar cómo explotar. Son enfrentamientos épicos.



HAY UNA GRAN VARIEDAD de enemigos, y muchos de ellos requieren ciertas estrategias con la espada para derrotarlos con eficacia.

ESPADA Y ESCUDO son esenciales para el combate, entre otros objetos que iréis encontrando. Un misterioso lobo dorado nos enseña varias técnicas con la espada muy útiles.

Combates de espada

Esta versión HD emplea jugabilidad con botones tradicionales (GamePad o Mando Pro), a diferencia de la edición de la antigua Wii, que hacía uso del control por movimientos del wiimote.

Transformación en lobo

Por motivos argumentales, Link adopta esta forma en ciertas partes de la aventura. En forma de lobo no podemos usar el equipamiento clásico de Link, pero sí aprovechar ciertos poderes como escarbar los suelos, percibir elementos ocultos y atacar con dientes y garras a los enemigos.





Los combates son muy diferentes en forma de lobo, pero también buenos.

ESTA VERSIÓN NO SÓLO TIENE MEJORES GRÁFICOS, TAMBIÉN INCORPORA ALGUNOS DETALLES QUE MEJORAN LA EXPERIENCIA

bles y nos otorgan ciertos beneficios en plena partida con sólo acercarlos al **GamePad**. Las figuras de **Link** y **Toon Link** nos reabastecen de flechas "por la cara", mientras que las de **Zelda** y **Sheik** hacen lo propio con nuestros corazones. Eso sí, sólo podemos usar cada figura una vez al día. El amiibo de **Ganondorf**, por su parte, nos invita a un desafío más difícil. Y es que, al escanear dicha figura, recibimos el doble de daño de lo normal. Además, si combinamos el efecto del amiibo de Ganondorf con el Modo Héroe, el daño recibido se multiplica por cuatro. ¡Eso sí que es el reto definitivo de este Zelda!

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD es una muy buena remasterización de un gran juego. Quienes nunca lo jugaron en su día tienen la ocasión de descubrir un juegazo largo, divertido y que rebosa calidad, y los que quieran rememorarlo se encontrarán con una versión gráficamente más atractiva que además incorpora muchos nuevos detalles para redondear la experiencia de juego.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Gráficos muy buenos para tratarse de una remasterización.

Diversión ★★★★
Magnífica jugabilidad y un gran mundo con montones de cosas

Sonido ★★★
Estupenda banda sonora, pero no incluye melodías nuevas.

Duración ★★★★
40 horas de aventura, y aún más si queréis hacerlo todo.

Un juegazo a la altura de la saga, ahora con mejores gráficos y otras mejoras.

No deja de ser el mismo juego de hace diez años, aunque ahora se vea mejor.

Nuestra opinión

Un Zelda inolvidable que hay que jugar

Mientras esperamos a que el nuevo Zelda para Wii U llegue en algún momento de este año, esta estupenda remasterización del gran Twilight Princess sirve como un preámbulo de lujo.

Te gustará...

Más que... Darksiders II

Igual que... Zelda: The Wind Waker HD

Total

91

EL DATO
Pokkén ya ha arrasado en Japón, y ahora viene dispuesto a petarlo en todo el mundo.

Wii U





Género **Lucha**
Compañía
Bandai Namco
Jugadores **1-2**
Precio **54,95 €**
pokemon.com



Argumento
En Pokkén Tournament encarnamos el papel de un entrenador, pero controlamos directamente a un Pokémon para que luche por nosotros en un ring de combate.

Pokkén Tournament

¡El combate está a punto de comenzar!

Ya no queda nada para que llegue ese ansiado 18 de marzo y podamos disfrutar de **Pokkén Tournament** en todo el mundo. Nosotros hemos podido jugar ya este fantástico juego y entrenar con todos sus personajes, ¡y tenemos mucho que contaros! Para que los fans de **Pokémon** y de los juegos de lucha no se queden sin uñas, aquí os traemos el análisis con todo lo que tenéis que saber sobre esta nueva promesa.

Ampliando horizontes

Dejando de lado la saga **Smash Bros.**, vamos a ver por primera vez a los Pokémon en un juego de lucha en tiempo real, algo que no habíamos visto hasta ahora en esta saga. Con la cantidad de fans que tiene Pokémon por todo el mundo, las **expectativas** ante un nuevo juego son altísimas, y más cuando es una entrega que mezcla dos conceptos de juego muy distintos. Por este motivo, el riesgo que corrían los **desarrolladores** de Pokkén era inmenso. Pero ya os lo vamos adelantando: **Pokkén cumple lo que se esperaba, y con creces.**

The Pokémon Company y Bandai Namco han conseguido una fusión perfecta entre un juego de lucha y un juego de Pokémon, consiguiendo que no sólo personajes como **Lucario** o **Blaziken**, que pegan perfectamente en un juego de este estilo, puedan parecer los luchadores perfectos. Otros Pokémon como **Chandelure** o **Suicune** se desenvuelven genial en Pokkén Tournament, a pesar de no cumplir el prototipo de "luchadores", ¡y no son los únicos!



Un control clásico

Para jugar a Pokkén podemos utilizar el GamePad, un Mando Pro o este mando diseñado especialmente para las recreativas del juego que salieron hace tiempo en Japón, y que ahora ha sido adaptado a esta versión de Wii U.





Suicune es fantástico para jugar utilizando combos a distancia con sus ataques Rayo Aurora, Hidrobomba y Ventisca. Una buena elección.



Con Weavile podemos destrozar al rival si conseguimos arrinconarlo rápidamente. Es tan veloz que, una vez empieza a atacar, es casi imposible pararlo.



Modo Duelo

Cuando pasamos al Modo Duelo, la pantalla se ve en dos dimensiones y no podemos escapar tan fácilmente de los ataques del rival, por lo que hay que atacar con todo.



Braixen usa el bastón que guarda en su cola para efectuar sus ataques. Lo utiliza como escoba mágica al realizar el ataque especial.



Blaziken es uno de los personajes más sencillos de utilizar al empezar a jugar, pero hay que practicar mucho con él para conseguir dominar sus combos más complicados.

POKKÉN TOURNAMENT REVOLUCIONA EL MUNDO POKÉMON. ¡UN JUEGO DE LUCHA EN TIEMPO REAL CON ESTOS PERSONAJES!

Nada más encender la consola, ya dispondremos de un montón de modos distintos de juego, pero lo imprescindible para empezar con buen pie es realizar los **tutoriales**.

Pillándole el truco

Empezamos por lo básico hasta llegar a los combos más complicados, que podemos practicar tantas veces como necesitemos hasta dominarlos por completo. Al principio es normal que os sature la información, porque empiezan a contarnos todos los **movimientos** y combinaciónes posibles: que si pulsar X + Y para el agarre, X + B para el contraataque, L + R para activar la **ultrasinergia**... Pero en cuanto jugamos unas pocas partidas, empezamos a cogerle el gustillo a Pokkén Tournament. ¡Tiene tanto dinamismo y frenesí que los combates se pasan **volando**! Durante cada enfrentamiento, dividido en tres rondas como en cualquier otro juego de lucha, jugamos tanto **en dos como en tres dimensiones**. Empezamos con total libertad de movimiento por todo el escenario, pero en cuanto asestamos algunos golpes pasamos al **Modo Duelo**, en el que no tenemos tanto espacio para movernos, y el combate es más frenético.

Pikachu, ¿eres tú?

En Pokkén Tournament no sólo jugamos con Pikachu, también podemos utilizar a Pikachu Enmascarada, una versión mucho más ofensiva, experta en ataques a corta distancia, lentos pero muy potentes.





Con este traje Pikachu intimida bastante, ¿verdad?





Pokémon de soporte

Antes de empezar un combate podemos elegir una pareja de dos Pokémon de soporte a los que podemos invocar en ciertas ocasiones para que nos echen una mano, ya sea curándonos algo de vida, aumentando nuestras estadísticas, bloqueando al rival o simplemente atacándole. Si los usamos en el momento justo pueden ser la clave para conseguir la victoria.



Espeon y Umbreon no causan daño pero pueden aumentar las estadísticas.



Magneton y Quagsire duplican el efecto negativo del rival al atacar.



Cubone y Diglett son los dos ofensivos y atacan siempre a distancia.



Rotom reduce la velocidad del rival, y Togekiss nos cura algo de vida.



Machamp es letal luchando cuerpo a cuerpo. Sus agarres pueden llegar a quitar hasta la mitad de la vida. Como contrapartida, a distancia se vuelve muy vulnerable y no puede hacer casi nada.

Mewtwo Oscuro fue diseñado en exclusiva para Pokkén Tournament.

A medida que avanza el enfrentamiento, nuestras barras de **ultrasinergia** se van llenando, y cuando estas se completan, podemos activarlas para volvernos mucho más poderosos durante un tiempo limitado. En este modo, muchos de los Pokémon **megaevolucionan**, aunque también cambian de aspecto los personajes que no tienen una megaevolución. Además, pulsando de nuevo **L** y **R** simultáneamente efectuamos la técnica especial, con la que le quitamos muchísima vida al Pokémon rival. Hay que tener mucho cuidado y no desperdiciarla, porque si nuestro contrincante se **protege** en el momento justo habremos perdido la oportunidad. Es por esto que tenemos que saber bien qué com-



Chandelure ha sido añadido en exclusiva para la versión de Wii U, y es uno de los personajes con los mejores combos, aunque es muy complicado de usar.



Garchomp no necesita demasiada técnica, le sobra con sus contraataques y la posibilidad de utilizar Excavar para acercarse rápidamente al rival.

El menú principal

Aquí podemos decidir entre todas las opciones del juego. Tenemos combates locales, en línea, combates de práctica y el modo liga, con torneos contra la máquina, que son cada vez más difíciles.



COMBATE LOCAL
Aquí jugamos con otro amigo que se encuentre con nosotros. El segundo jugador usa la pantalla del GamePad.

MODO PRÁCTICA
Si queremos dominar un personaje, tenemos que pasarnos horas aquí aprendiendo y practicando los combos.

Un amiibo algo distinto

Con las primeras copias de Pokkén Tournament también conseguimos esta carta tan especial, que cuenta con un sensor amiibo para poder desbloquear en el juego a Mewtwo Oscuro, uno de los personajes con los combos más poderosos.



Mewtwo Oscuro también se puede desbloquear directamente en el juego.

16 SON LOS POKÉMON QUE COMPLETAN LA ALINEACIÓN DE LUCHADORES, CADA UNO CON SUS TÉCNICAS Y COMBOS PROPIOS.

bos tiene cada personaje, porque siempre hay un combo que nos garantiza dejar al rival bloqueado y poder asestarle el **golpe final**. Pero claro, esto no va a ser tarea fácil. ¡A entrenar duro!

Un gran futuro

Cuando un juego está centrado en el modo **multijugador** y en la competición, los torneos van de la mano. En Japón ya son muchísimos los jugadores que compiten en este juego, y ya sabemos que **The Pokémon Company** está preparando y organizando torneos oficiales de Pokkén Tournament en varias regiones, por lo que es muy probable que a este juego, como ha sucedido con **Super Smash Bros.**, le espere un futuro con muchos años de torneos por delante. Nosotros lo tenemos muy claro, nos encontramos ante un juego que va a hacer **historia**. Si te gustan los juegos de Pokémon o los juegos de lucha y tienes una WiiU, Pokkén Tournament no puede faltar en tu colección. Y si te gustan ambos, será de tus favoritos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
La potencia de Wii U está aprovechada con sabiduría.

Diversión ★★★
Hay que cogerle el truco, pero engancha enseguida.

Multijugador ★★★★
Como en todo juego de lucha, la mejor parte. ¡Un vicio!

Duración ★★★★
Infinita. Competitivamente tiene mucho futuro por delante.

La suma de todos los detalles del juego hacen que sea toda una experiencia.

El segundo jugador tiene que utilizar la pantalla del GamePad de Wii U para jugar.

Nuestra opinión

Un juego obligado para todos los fans de la saga

Si te gusta Pokémon, en este juego vas a encontrar lo que le ha faltado durante mucho tiempo a la saga: combates en tiempo real con una belleza y detalle que te dejarán boquiabierto.

Te gustará...

Más que...



Tekken Tag Tournament 2

Menos que...

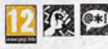
Super Smash Bros for Wii U

Total



EL DATO
Es posible elegir entre el doblaje en inglés o el original en japonés (los textos están en castellano).





Género **Rol**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **44,95 €**
www.nintendo.es

BRAVELY SECOND END LAYER

Argumento
Han pasado dos años desde que el mundo fue salvado en el anterior juego, y Agnès se ha convertido en papisa. Pero de repente aparece un nuevo enemigo: el káiser Oblivion, del Imperio Glanz.

Bravely Second End Layer

La esencia clásica de Final Fantasy sigue viva.

Llega la continuación de Bravely Default, uno de los mejores juegos de rol por turnos de 3DS. Estamos ante una continuación directa, que se desarrolla en el mismo mundo (Luxendarc) y en el que incluso podemos regresar a todas las ciudades de Default. También hay un buen puñado de nuevas poblaciones que no aparecían en el mapa del primero, por supuesto, y que son las que más peso tienen en la nueva trama. Tanto en localizaciones como en personajes, el juego nos presenta una mezcla entre lo nuevo y lo viejo, y dos de los cuatro personajes jugables repiten: Tiz y Edea.

Nuevos personajes

El nuevo protagonista principal es Yew Geneolgia, paladín de la Guardia de Cristal que presenció cómo el káiser raptaba a Agnès y que ahora trata de rescatarla a toda costa. Completa el grupo Magnolia

Agnès Oblige (a la derecha) ya no es personaje jugable, pero sigue teniendo un gran peso en la trama.





Fuerte Luna

Tras la destrucción del hogar de Magnolia, podemos reconstruirlo para conseguir mejoras en nuestros movimientos especiales. Funciona igual que Norende (hogar de Tiz) en el primer juego, y la población aumenta si nos cruzamos con jugadores por StreetPass.





El káiser Oblivion derrota fácilmente a Yew y otros poderosos guerreros al principio del juego, y secuestra a Agnès para utilizarla en sus misteriosos planes.



Entre los cuatro personajes jugables se mantienen dos del primer juego (Edea y Tiz) y debutan dos nuevos: Yew y Magnolia. Los nuevos encajan bien en el grupo.



EL MUNDO DE LUXENDARC es el mismo del primer juego, pero ahora encontraréis nuevas ciudades y localizaciones en el mapamundi.

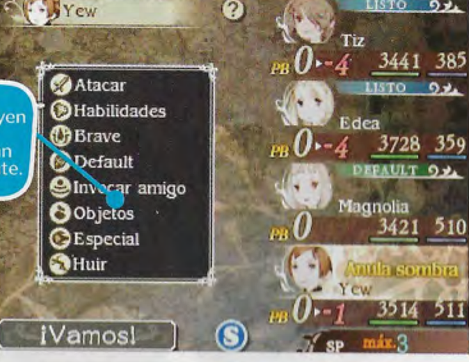


LOS COMBATES son por turnos, y dependiendo de dónde estéis aparecen enemigos muy diferentes y variados.

LA PANTALLA INFERIOR nos muestra el mapa del lugar donde estemos, tanto en el mapamundi como en las mazmorras y ciudades.



LOS MENÚS de la pantalla inferior incluyen un buen puñado de comandos que otorgan profundidad al combate.



ESTA ENTREGA AÑADE NUEVOS OFICIOS COMO EXORCISTA, GUARDIÁN, PASTELERO, GATOMANTE Y KÁISER, ENTRE OTROS

Arch, una chica que viene de la luna después de que unas monstruosas criaturas conocidas como Ba'als destruyeran su hogar.

El sistema de oficios

La clave de la victoria es sacar partido del sistema de trabajos, y asignar combinaciones equilibradas y efectivas a nuestros personajes. Este aspecto ya fue uno de los más destacados de Bravely Default, que rescató profesiones habituales de los Final Fantasy clásicos como el caballero y el mago negro (por poner un par de ejemplos) junto a otros nuevos, en un estupendo sistema en el que los personajes aprendían distintas habilidades según el trabajo que tuviesen asignado. Estas mecánicas se mantienen en Bravely Second, con unas cuantas profesiones totalmente nuevas (ahora tenemos 30, en comparación con las 24 de Default). Por citar algunas de los nuevas: el exorcista es capaz de deshacer lo que haya ocurrido en el turno anterior, el guardián puede poseer a un enemigo y controlarlo a voluntad,

Yew y Magnolia

Los dos nuevos personajes jugables son realmente carismáticos, y conectan muy bien entre ellos desde el momento en que se conocen. Cuando Magnolia Arch aterriza en Luxendarc (viene desde la luna), Yew Geneolgia la encuentra y la ayuda a despertarse usando el poder de una bella flor. A partir de este momento son uña y carne, y pelean junto a sus otros nuevos amigos: Tiz Arrior y Edea Lee.



Yew es la primera persona a la que ve Magnolia cuando despierta en Luxendarc





Elementos de rol

Las mecánicas de progresión de los personajes funcionan prácticamente igual que en Bravely Default. Los menús son idénticos, y las maneras de potenciar a los personajes también. No sólo vale con ganar experiencia y subir niveles: es aún más importante equiparnos bien, elegir buenas combinaciones de trabajos y sacar buen provecho de las habilidades de apoyo.



Equiparse con buenas armas y armaduras es esencial para ganar.



Además del oficio actual, también podemos usar el poder de otro trabajo.



Las habilidades de apoyo se desbloquean al usar cada profesión.



Abilink nos otorga habilidades de jugadores encontrados por StreetPass.



Cada oficio tiene un estilo de lucha diferente. La mayoría de trabajos del primer juego pueden obtenerse en subtramas opcionales, protagonizadas por los viejos enemigos de aquel título.



Yew es el heredero de la familia Geneolgia, la cual ha liderado la Guardia de Cristal durante muchos años y está al servicio de la Ortodoxia del Cristal.

el pastelero lanza dulces con los que altera el estado de los rivales, e incluso hay un trabajo de gatomante que usa el poder de los felinos. Mención aparte merece el ojo de halcón, experto en disparos: en la versión japonesa era un tomahawk inspirado por los indígenas americanos, pero en un extraño movimiento Square Enix lo ha modificado en Occidente para convertirlo en un cowboy (suponemos que para no herir sensibilidades perpetuando los estereotipos de los indígenas).

Combates por turnos

El sistema de combate también sigue las mecánicas de su predecesor. En su día, las batallas por turnos de Bravely Default destacaron por el comando Default, con el que





Si derrotáis a todos los enemigos de un combate en el primer turno, podéis disputar otra batalla seguida y obtener un bonus en experiencia y monedas.



Una de las nuevas localizaciones incluye unos baños termales que recuperan toda nuestra energía cuando los usamos. ¡Y es que un baño aquí relaja mucho!



GATHELATIO, la capital de la Ortodoxia del Cristal, es la primera ciudad del juego. Es aquí donde el káiser Oblivion asalta la ceremonia de paz que habían pactado la Ortodoxia y el Ducado de Eternia

Un gran mundo

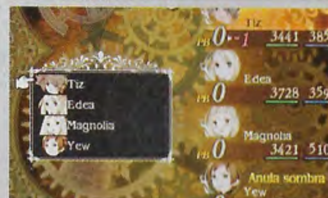
Además de las nuevas ciudades y localizaciones que encontraréis en el mundo de Luxendarc, también podéis visitar todas las del primer juego y descubrir nuevas cosas en ellas.

EL MAPAMUNDI incluye muchas más cosas que en Bravely Default. Al andar fuera de ciudades aparecen combates aleatorios, pero podéis desactivarlos.

Poder Bravely Second

Este poder, bautizado como el propio juego (y que ya estaba disponible en la versión de Bravely Default que llegó a Occidente), nos permite realizar un movimiento aunque no sea nuestro turno. Requiere puntos que se consiguen dejando la 3DS en reposo o comprándolos con dinero real en la eShop.





El poder Bravely Second es una ayuda opcional. No abuséis de él.

SUS COMBATES POR TURNOS SON DE LO MEJOR QUE HEMOS JUGADO, PERO NO EVOLUCIONAN RESPECTO AL PRIMER JUEGO

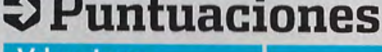
nos cubríamos y reservábamos un turno para usar más adelante, y el comando Brave, que nos permitía usar varios movimientos acumulados en un mismo turno. Todo esto sigue estando presente en Bravely Second y funciona igual de bien (es uno de los mejores sistemas de combates por turnos que hemos jugado), pero las únicas novedades son las que aportan las habilidades de los nuevos trabajos.

Otro de los puntos fuertes del primer juego fue su atractivo apartado artístico, que sigue aquí la misma línea. Destacan especialmente las ciudades, dibujadas a mano y con un encanto muy especial: entre las nuevas se cuentan algunas tan fascinantes como la capital de la Ortodoxia del Cristal y una ciudad flotante.

En definitiva, Bravely Second es una digna continuación de un gran juego, pero hubiese llegado más alto si no reciclase tantos elementos de su predecesor. El mundo es el mismo, el sistema de combate no ha evolucionado e incluso los menús son idénticos.

Puntuaciones

Valoraciones



Gráficos ★★★
Atractivos escenarios, aunque muchos de ellos repetidos.

Diversión ★★★
Geniales combates y sistema de trabajos. Poca innovación.

Sonido ★★★
Buenas melodías nuevas, pero también muchas ya conocidas.

Duración ★★★★
Más de 50 horas de aventura, y muchas subtramas opcionales.

(+) Combates por turnos excepcionales, gran sistema de trabajos, buen argumento.

(−) Ha perdido la frescura de Bravely Default: no aporta ideas nuevas, y recicla mucho.

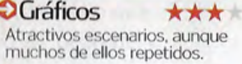
Nuestra opinión

Rol de calidad, pero es más de lo mismo

Muy buen juego de rol, pero recicla tantos elementos de su predecesor que casi parece más una ampliación que una verdadera continuación. Pero si os gustó Bravely Default, jugadlo.

Te gustará...

Más que...



Final Fantasy Explorers

Menos que...



Xenoblade Chronicles 3D

Total

84

EL DATO
En el juego están los 720 Pokémon descubiertos hasta la fecha, ¿serás capaz de verlos a todos?



Género **Rol**
Compañía
Spike Chunsoft
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.pokemon.com



Argumento
Sin saber muy bien cómo, nos hemos despertado transformados en un Pokémon, y estamos en un mundo totalmente desconocido para nosotros, sobre el que se cierne una terrible tragedia.

Pokémon Mundo megamisterioso

Un mundo enorme y lleno de Pokémon por explorar.

Son muchos los fans que han estado esperando para disfrutar de esta nueva entrega de Pokémon, y nosotros ya le hemos dado caña para enseñaros todo lo que tenéis que saber sobre este nuevo título. Para los que todavía no sepáis sobre qué trata la subsaga Mundo Misterioso, os ponemos en situación. En este juego **sólo existen los Pokémon**. Se acabó el ser un entrenador e ir viajando por el mundo mejorando a nuestro equipo. ¡En Pokémon Mundo megamisterioso nosotros somos los protagonistas!

¿Qué Pokémon eres?

Al comenzar nuestra aventura tenemos que responder a una serie de preguntas, **un sencillo test** que determina qué Pokémon se asemeja más a nosotros, aunque, si no estamos de acuerdo con la opción que nos da el juego, siempre podemos elegir a nuestro preferido.


Casi todos los Pokémon legendarios tendrán un papel crucial en nuestra aventura.



El Orbe Unión

Mediante esta nueva función vemos las misiones disponibles en cada momento y vamos ampliando nuestra red de Pokémon aliados. Al completar una misión, el Pokémon que nos la haya pedido se une a nuestro plantel de Pokémon descubiertos en este nuevo mundo.





Cuando avanzamos un poco en la historia empezamos a descubrir qué está pasando en este mundo. Algunos Pokémon se están convirtiendo en piedra...



En Villa Serena tenemos que asistir al colegio, donde conocemos al personaje más carismático del juego, nuestra compañera de aventuras.

PARA QUE DECIDAMOS fácilmente a qué zona ir primero, en la pantalla inferior vemos las misiones pendientes.

ANTES DE ACCEDER A UNA ZONA podemos ver toda la información sobre la misión que vamos a realizar, y los requisitos que se nos piden.

LOS ATAQUES combinados nos permiten centrar la atención de todo nuestro equipo en un solo rival.

EL MAPA se va desplegando en la pantalla inferior a medida que lo vamos explorando.

POKÉMON MUNDO MEGAMISTERIOSO LO TIENE TODO PARA GUSTAR A LOS BUENOS ENTRENADORES

Gracias a un sencillo tutorial al empezar la aventura nos adaptamos rápidamente al sistema de juego. Hay que explorar los distintos pisos de las mazmorras en busca de las escaleras al siguiente nivel para seguir avanzando. Cada vez que entramos en una mazmorra, esta se genera **de forma aleatoria**, por lo que nunca, aunque repitamos dos veces la misma misión, nos encontramos ➲

Pensando en los amantes de la música

Desde el menú principal tenemos acceso a la opción Gramola, en la que podemos escuchar todas las piezas musicales del juego. A medida que avanzamos en la aventura desbloqueamos nuevas canciones. Un detalle de agradecer, pues las bandas sonoras de los Pokémon Mundo Misterioso suelen ser fantásticas, y la de este título no es la excepción.



Maractus o Ludicolo bailan en nuestras consolas al son de la música.





La Isla Pelipper

Pokémon Mundo megamisterioso no nos permite jugar simultáneamente con otras personas, pero sí interactuamos con ellas visitando esta isla. Aquí podemos enviar a uno de nuestros Pokémon por StreetPass, rescatar a otros jugadores mediante códigos QR, conexión inalámbrica o intercambiando claves, ¡e incluso rescatarnos a nosotros mismos!



Al visitar por primera vez esta isla, dos Pelipper nos lo explican todo.



Realizamos otro test para que el juego nos asigne compañeros en la isla.



A la izquierda están los rescates. A la derecha las opciones de StreetPass.



Kecleon y Hawlucha también nos ayudan antes de emprender el rescate.



Al despertarnos, hemos perdido por completo la memoria. Nos damos cuenta de que nos hemos transformado en un Pokémon al ver nuestro reflejo en el agua.



Ahora podemos personalizar a nuestros Pokémon con nuevas prendas. Los pañuelos les dan un toque mucho más aventurero, ¿verdad?

dos mapas iguales. Al igual que en otros juegos, vamos **subiendo de nivel** y mejorando nuestros ataques a medida que vamos superando mazmorras. No os preocupéis si estáis empezando con esta subsaga, porque el juego nos indica siempre qué ataques son más o menos efectivos contra los rivales, por lo que no necesitamos saber a qué tipo pertenece cada Pokémon o ataque diferente.

Los nuevos añadidos

Pokémon Mundo megamisterioso nos presenta el mundo más completo y extenso visto hasta ahora en un juego de esta subsaga. Y como no podía ser de otra manera, son **los 720 Pokémon** conocidos hasta hoy, desde la primera hasta




Al empezar la aventura conocemos a Nuzleaf, que se apiada de nosotros y nos deja dormir en una de las habitaciones de su casita en Villa Serena.



En un mundo tan extenso viajar de un punto a otro sin ayuda nos es imposible. Lapras es el encargado de transportarnos de un continente a otro.



EL CAFÉ CONEXIÓN: en algunas ocasiones, al completar una misión para un Pokémon, este nos lo agradece dejándonos un regalo, que tenemos que recoger en esta cafetería.

LA ACADEMIA DE HAWLUCHA Aquí aprendemos nuevos movimientos o recordamos antiguos ataques para adaptarnos mejor a cada misión.

Villa Serena tiene de todo

En el pueblo encontramos varios lugares como la Tienda de Kecleon o el Café Conexión que nos facilitan mucho nuestras expediciones a las mazmorras.

¿Y no evolucionan?

Al contrario que en otros juegos de Pokémon, evolucionar nos lleva bastante tiempo y esfuerzo. Hasta que no conocemos a Xerneas tras unas buenas horas de juego, nuestros personajes principales no pueden evolucionar. Eso sí, gran parte de los Pokémon que utilizamos ya están evolucionados.


Xerneas es quien custodia el Árbol de la Vida, que nos permite evolucionar.

POR PRIMERA VEZ EN LA SUBSAGA DE MUNDO MISTERIOSO, NUESTROS POKÉMON APRENDEN A MEGAEVOLUCIONAR

la sexta generación, los que habitan este planeta. También podemos personalizar la apariencia de nuestros Pokémon utilizando distintos accesorios, como bandanas o pañuelos, algo que no habíamos visto hasta ahora en estos juegos. Pero, sin duda, la mayor novedad de esta entrega es la inclusión de **las megaevoluciones**. A partir de cierto punto de la aventura, algunos de nuestros Pokémon pueden megaevolucionar, con lo que cambian de aspecto y mejoran en gran medida sus características en combate. Spike Chunsoft no se ha olvidado de los más fans de la saga. Si ya disfrutasteis en su momento de las primeros Pokémon Mundo Misterioso, os encantará saber que esta nueva entrega **está plagada de cameos**. Nos encontramos a muchos personajes de entregas anteriores como el famoso equipo de Alakazam, Tyranitar y Charizard, o los carismáticos Grovyle y Celebi. Nos esperan horas y horas de diversión con Mundo megamisterioso. Ahora más que nunca os decimos eso de "¡hazte con todos!"

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
No son nada nuevo, pero encajan muy bien con el juego.

Diversión ★★★★
Las mazmorras aleatorias hacen que nunca te aburras.

Sonido ★★★
La banda sonora es muy buena y los efectos cumplen.

Duración ★★★★
Algo más de 20 horas de aventura más misiones secundarias.

Tantos Pokémon nos dan infinitas horas de juego. ¡Por fin la megaevolución!

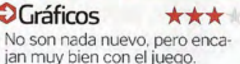
El control que nos ofrece el stick se vuelve muy impreciso en las mazmorras.

Nuestra opinión

Un buen lavado de cara a esta saga de juegos

Tras Portales al Infinito, que no gustó demasiado a los fanáticos de Pokémon, Mundo megamisterioso llega para enamorar tanto a nuevos jugadores como a fans de toda la vida.

Te gustará...

Más que...  Pokémon MM Portales al Infinito

Menos que...  Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa

Total

87

EL DATO
Con más de 50 personajes, completar el juego al 100 % nos puede llevar más de 50 horas.







NINTENDO 3DS



Género: **Estrategia**
Compañía
Bandai Namco
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
bandainamcoent.es



Argumento
Desde tiempos lejanos, la organización Shinra ha luchado contra la organización Ouma para mantener el orden Dos años después de lo ocurrido en Project X Zone, Shinra se enfrenta a una nueva misión paranormal.

Project X Zone 2

Un crossover imposible se hace realidad.

Project X Zone 2, secuela del original Project X Zone y de nuevo desarrollado por **Monolith Soft** (Xenoblade Chronicles) es un JRPG táctico que sirve de homenaje a algunas de las más grandes compañías japonesas: SEGA, Capcom, Bandai Namco y, por primera vez, la propia Nintendo. No es un cambio drástico frente al título original, pero incluye algunas mejoras que se aprecian sobre todo en el sistema de combate.

Guerreros y estrategas

PXZ2 nos trae personajes conocidos, estrategia y un argumento muy loco. La trama continúa los acontecimientos de la primera entrega: la organización Shinra tiene cerrar unos portales temporales por los que aparecen villanos (que te sonarán de muchos juegos). Y, para ello **forma un equipo de héroes** de múltiples dimensiones, es decir, personajes sacados de grandes sagas como Tekken, Resident Evil, Phoenix Wright, Street Fighter, y como aportación nintendera, de **Xenoblade** y **Fire Emblem**. Juntos se enfrentan a un juego de rol y estrategia por turnos en el que tenemos que mover a nuestro equipo sobre un tablero isométrico. Es la mecánica del primer juego, con algunas mejoras: ahora, dependiendo de si los ataques los realizamos de frente, lateral o por la espalda, haremos más o menos daño a los adversarios.

Una vez comienza nuestro turno de ataque, vivimos auténticos momentos de acción en las que tenemos que **pulsar combinaciones de botones** en pocos segundos para conseguir buenos combos y causar el mayor daño posible. Cada golpe consume una acción y una vez que nos quedamos sin ellas, acaba nuestro turno.

Durante toda la aventura es posible apreciar el cariño que ha puesto Monolith Soft en el desarrollo de Project X Zone 2. Los persona-





Project X Zone 2 mantiene las virtudes de la primera entrega: estrategia por turnos con una chispa de acción, y un elenco de héroes increíble.



En nuestro turno, tenemos que pulsar varios botones en pocos segundos para conseguir buenos combos y causar el mayor daño posible.



CIERTOS ATAQUES despliegan alucinantes animaciones de los personajes. El juego sabe ser espectacular cuando hace falta.

NUESTRA POSICIÓN es importante: ahora atacar al rival de frente, por los flancos o por la espalda tendrá diferentes consecuencias.



LOS ALIADOS van en equipos formados por dos o más héroes que cooperan en las batallas. Durante la lucha podemos llamar a unidades cercanas como apoyo.

HABILIDADES Nuestros héroes suben de nivel durante los combates y consiguen puntos que se gastan en la tienda.

AQUÍ HAY CARIÑO POR LOS HÉROES QUE APARECEN Y BUEN HACER ESTRATÉGICO

jes están diseñados con una gran calidad, respetando las licencias, y la banda sonora es una mezcla de **músicas familiares** de las sagas clásicas que aparecen en el juego con temas originales.

En conjunto, y gracias a sus pequeñas mejoras, Project X Zone 2 es puro entretenimiento si te gusta el género. Y, además, tenemos el notición de que llega **con subtítulos en castellano**. ¡A disfrutarlo!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Personajes creados con mimo y escenarios muy variados.

Diversión ★★★
No reinventa el género, pero es estrategia divertida y profunda.

Sonido ★★★
Gran BSO que mezcla temas clásicos con otros originales.

Duración ★★★★
El 100 % te llevará unas 30-50 horas, depende de tu habilidad

(+) El humor y la trama. Sistema de combate mejorado. Subtítulos en castellano.

(−) Puede hacerse repetitivo. Los combates son sencillos de superar.

Nuestra opinión

Los estilos más clásicos siguen en plena vigencia

Una gran variedad de personajes conocidos al servicio de sus fans en un título que vuelve a apostar más por la estrategia que por el rol, para ofrecernos horas de frenética diversión con carisma.

Te gustará...

Más que... Project X Zone

Menos que... Fire Emblem: Awakening

Total

80

EL DATO
Se trata del sexto juego de una saga de JRPG nacida de un anime muy popular en Japón.

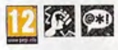





Nintendo eShop



Descargas 3DS



Género **Simulador/Rol**
Compañía **Marvelous**
Jugadores **1**
Precio **34,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
El Príncipe Pietro tendrá que volver a su hogar con la ayuda de un montón de pintorescos personajes, ¡al mismo tiempo que lucha por salvar al mundo de una misteriosa oscuridad!

Return to PopoloCrois A Story of Seasons Fairytale

El granjero que quería ser héroe de fantasía.

Los crossovers son algo muy habitual en los videojuegos de hoy. Este mes ya hemos analizado Project X Zone 2, y ahora le toca a esta curiosa mezcla de **Story of Seasons** (el nuevo nombre de la saga Harvest Moon) y de una saga de JRPG algo más desconocida fuera de Japón, **Popolocrois**. ¿Qué tal casan el rol y la simulación? Pues fantásticamente.

Una buena mezcla

A pesar de su arranque lento, en apenas 3 horas de juego Return to Popolocrois: A Story of Seasons Fairytale empieza a mostrar las bondades de tan curioso mix: por un lado, tenemos que **explorar muchos entornos**, hablar con pintorescos personajes y hacer que los aliados se sumen a la aventura de Pietro. Es una lástima que el juego esté en inglés y que seguir la historia, muy típica por otro lado, sea un poco más complicado de lo normal, pero prestar atención a lo que nos comentan es la clave del triunfo contra la oscuridad. Eso y, claro, los **combates por turnos aleatorios** que se resuelven a golpes o con magia. No son del todo novedosos, pero las habilidades de Pietro y compañía hacen mucho para que sean entretenidos siempre.

En cuanto al lado más de simulación del juego, sabed que entre misión y misión hay que **cuidar las granjas del reino** y tener buenas plantaciones, animales sanos y un pueblo llano feliz y bien abastecido. No es ni mucho menos algo 'pegado' al aspecto rolero, sino que ambas partes se integran bastante bien y se condicionan mutuamente: a más objetos recogidos en nuestras aventuras, mejores semillas u objetos tendremos para nuestras granjas. Y si estas funcionan bien, nuestros héroes estarán más pre-







El equilibrio de rol y simulación está muy bien llevado y es imposible cansarse de una cosa o de la otra, sobre todo porque son divertidas por separado y juntas.



Los diálogos están en inglés, lo cual va a ser un escollo para que triunfe de verdad. A los fans no les importará y agradecerán las voces en japonés.



LA PANTALLA TÁCTIL es secundaria casi siempre y muestra menús, el mapa o permanece en negro

CULTIVOS: hay un gran componente de simulación en todo el juego. Pietro es un príncipe, pero sus tareas son bastante de andar por casa.

LOS COMBATES tienen más profundidad de lo que parece y pueden ser muy complicados si no prestas atención al terreno.

COMPAÑEROS: tus aliados son muy pintorescos, pero sus habilidades en combate hacen que te enamores de sus rarezas.

EL ROL SE DA LA MANO CON LA SIMULACIÓN EN UNA MEZCLA ÚNICA Y MUY ENTRETENIDA

parados para la acción.

Incluso aunque la mezcla de rol y simulación no sea atractiva para todos, nos resulta imposible decir que este Popolocrois no es divertido. Puede que arranque lento y que su historia no sea muy original, pero aquellos que quieran **una aventura diferente**, inocente y que dure un buen rato, que no duden en darle una oportunidad. Con suerte, hasta mejoran su inglés y todo...

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Un 3D bonito y colorista, con diálogos animados y todo.

Diversión ★★★
Si te gusta la simulación, podrás encontrarle la gracia.

Sonido ★★
Melodías con gancho, pero también algo repetitivas.

Duración ★★★
En torno a las 20 horas entre misiones e historia principal.

Bonito y alegre, una mezcla interesante de conceptos, con bastante duración.

Tarda un poquito en arrancar, su historia es típica y solo viene con textos en inglés

Nuestra opinión

Ser príncipe es duro, pero reconfortante

Los fans de la simulación a lo Harvest Moon se toparán con un juego distinto, con encanto y con buenos toques de RPG que, en cambio, lo tiene difícil para gustar al jugador medio.

Te gustará...

Igual que... Fantasy Life

Menos que... Animal Crossing: New Leaf

Total

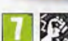
82



ANÁLISIS REVISADO: damos otro repaso al juego de moda para recapitular todas las actualizaciones.

Wii U





Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-8 online**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Los inklings se citan en combates de tres minutos cuatro contra cuatro. Sus armas, cada vez más numerosas, lanzan tinta de color, y sus disputas, cada vez más variadas, son de lo más divertido del catálogo.

Splatoon

Acción de todos los colores.

No podía ser de otra manera, y así nos lo olimos desde aquel primer análisis de hace ya 10 meses... **Splatoon es el juego que más tinta ha hecho correr en esta revista**. Reportaje tras reportaje, hemos ido desgranando cada chorreón de novedades, y hace ya tiempo que lo reanalizamos para hacer balance. Con todo el aluvión de escenarios, modos y armas con los que ha crecido, toca someterlo a un nuevo análisis.

Nacido para crecer

Por si aún queda alguien ajeno al fenómeno de 2015, Splatoon es un shooter online divertidísimo, en el que cada partida engancha más que la anterior. En él se sustituyen las balas por chorros de tinta, y a los soldados por unos originales pulpos humanoides llamados inklings. Sus habilidades mutantes son claves para la jugabilidad, ya que son capaces de nadar a ras de suelo en su propia tinta. Al inicio tuvo pocos modos y mapas, y ha ido ampliándose a través de actualizaciones... pero Splatoon no se parece a ningún otro caso anterior: es un juego bastante económico, que **ha crecido casi el triple en contenido**, y en el que ni un solo añadido ha costado un céntimo. El crecimiento ha venido dado con el uso, el éxito, el comportamiento de los jugadores y sus demandas.



amiibo en su tinta

Es sorprendente que hace unos meses no supiéramos nada de estos personajes, y ahora sean una parte importante del universo Nintendo. Sus exitosos amiibo, además, traen desafíos y desbloquean divertidos minijuegos.



Los modos de juego siguen creciendo en variedad. La novedad más reciente es el Pez Dorado, donde hay que aguantar más tiempo con la preciada figura en lo alto.



Los eventos se convocan algunos fines de semana. En ellos elegimos camiseta y ganamos supermoluscos. Desde este mismo mes llegarán nuevas sorpresas.



Mucha tinta... y estrategia

Un diseño colorido y para todos los públicos no está reñido con un gran abanico de opciones. Configurar un buen inkling y conocer los escenarios es clave.

Splatoon a día de hoy

Ya tenemos los modos Torre, Pez Dorado, Territorial y Pintazonas. Contamos con cinco familias de armas: lanzatintas, cargatintas, rodillos, tintralladoras y derramatic. De los 5 inicales, hemos pasado a 16 escenarios, y ahora llegan mejoras en la asignación de rivales, y los paquetes de armas "La recomendación de Jairo".





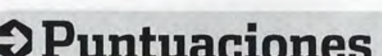
La recomedación de Jairo vendrá en dos paquetes. El primero llega en abril.

LA NUEVA ACTUALIZACIÓN EQUILIBRA LOS POTENCIADORES Y AJUSTA LOS EMPAREJAMIENTOS DE LOS EQUIPOS.

Tanto es así, que no sólo han llegado escenarios nuevos, sino que los iniciales se han ido ajustando cara a **una jugabilidad que roza la perfección**, y que es la clave de que se haya convertido en el éxito más inesperado del catálogo de Wii U.

Del salón a la red

Super Smash Bros. y Mario Kart abrieron la experiencia Nintendo al mundo online, pero con Splatoon estamos ante el primer título marca de la casa que apuesta en exclusiva por ello. Es cierto que tiene un modo historia que te puede entretener unos días... pero no se trata de eso. La gracia está en entrar al vestíbulo, empezar a defenderte en disputas por ver quién pinta más territorio, e ir subiendo de nivel. De ahí a comprar armas y ropas, y crearte tu estilo y estrategias, y entrar en los combates competitivos, y disfrutar de los ya **muy variados y originales modos de juego**. En el tintero siguen el Off-TV o los dos jugadores en una misma consola... ¡pero es que aún vamos a seguir teniendo actulizaciones!



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Un diseño genial, y una fluidez impecable en todas las partidas.

Diversión ★★★★
Roza esa cima de los Kart y Smash Bros., siendo novedoso.

Sonido ★★★
Melodías que acompañan bien, y efectos que van creciendo.

Duración ★★★★
El online atrapa aún más que al principio por los nuevos modos.

Que se hayan anunciado ya nuevas actulizaciones. Divertidísimo y muy original.

Que sigamos teniendo que jugar al modo que toque en la arena. Nada de Off-TV aún.

Nuestra opinión

Primero vino el juego, y luego las opciones

El título incial era un diamante en bruto y ahora es ya el gran aporte de Wii U al imaginario de Nintendo. Un juegazo que sigue creciendo, y que además lo hace oyendo a los jugadores. Bravo.

Te gustará...

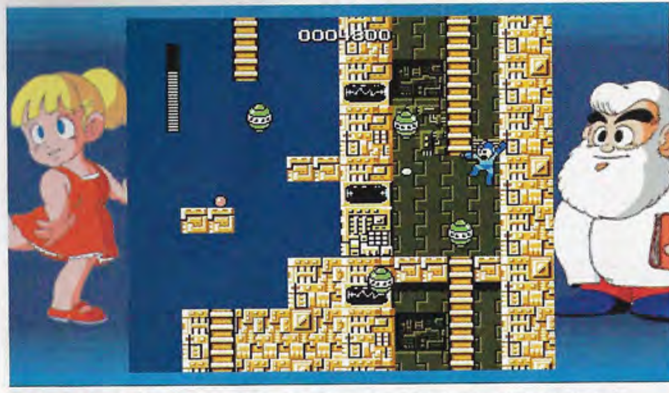
Más que... Call of Duty: Black Ops II

Y más que... The Wonderful 101

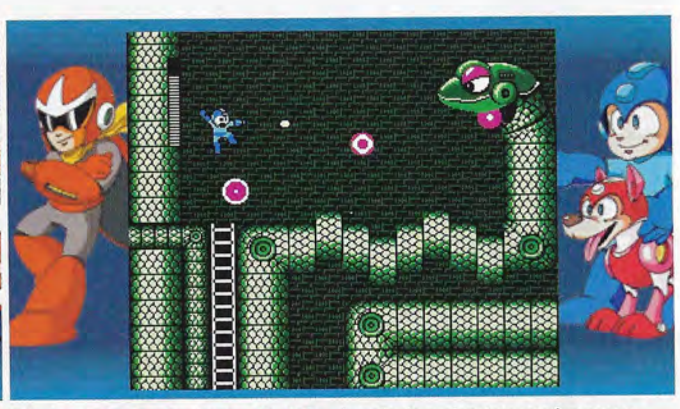


Total

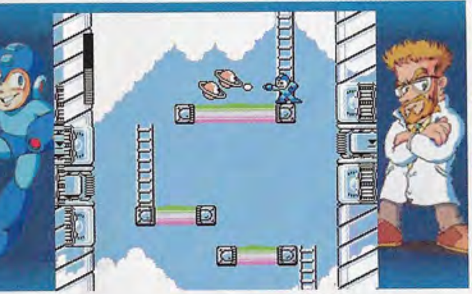
95



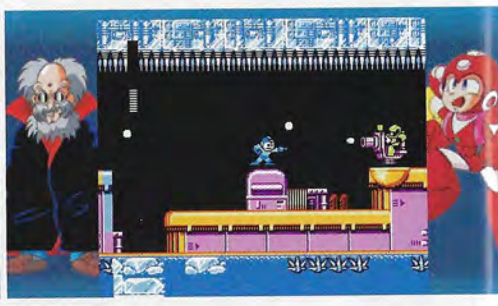
Mega Man salta, dispara y consigue nuevas armas en cada una de sus seis aventuras. Son las entregas con las que la serie nació en nuestra amada NES.



En los enfrentamientos con los jefes, ármate de paciencia y prepárate para memorizar rutinas. Puedes jugar estas batallas en un modo aparte.







Nintendo eShop



Género **Acción**
Compañía **CAPCOM**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★★

Valoración

Una excelente recopilación de seis clásicos intensos, retadores y muy difíciles. Para fans de lo clásico.

Total
85

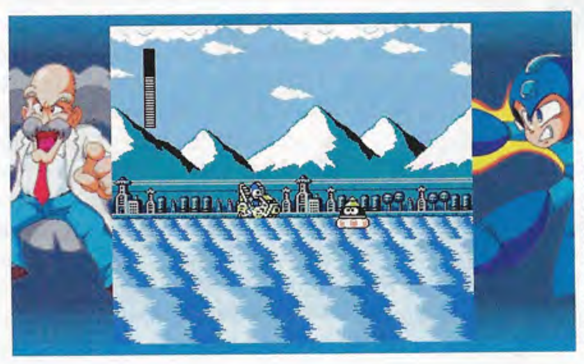
Mega Man Legacy Collection

Cuerpo de metal, corazón de héroe arcade.

Eran otros tiempos, finales de los ochenta y principios de los noventa, en los que los **juegos arcade** eran más difíciles que ahora. Y ya por aquel entonces las aventuras de Mega Man tenían fama de ser muy chungas. Ahora Capcom nos presenta una colección para 3DS que recupera **los primeros seis juegos** del reluciente androide (todas las entregas de NES) en su grandeza pixelada. Mezclas de saltos y disparos que nos retarán al máximo.

Buena puesta a punto

En los juegos de Mega Man el ensayo y error es clave para superar zonas plagadas de enemigos robóticos y peligrosos saltos. Esta conversión es tan fiel que ha mantenido hasta **las ralentizaciones** de los originales. Nos permite desde el principio seleccionar los seis juegos y mantiene el formato 3/4 de las teles antiguas (podemos jugar con un marco o sin él). Se ha añadido la opción de crear **un punto de guardado** en cada uno de los juegos, algo genial para no tener que pasar niveles de un tirón. Y hay un nuevo modo Desafío que nos trae versiones remasterizadas de niveles clásicos, un auténtico vicio (con el amiibo de Mega Man, desbloqueamos más de estos retos). El Museo incluye una "sala" para cada juego, llenas de contenido desbloqueable como artes originales. Una edición genial de juegos memorables.



Cada Mega Man ofrece aportaciones jugables. En esta fase de la quinta entrega pilotamos un vehículo en un frenesí de disparos.

Los héroes de Marvel disputarán batallas para hasta cuatro jugadores en modo local en este nuevo play set para Disney Infinity 3.0.

Wii U

ACCIÓN
DISNEY
MARZO

Disney Infinity 3.0

Campos de Batalla Marvel

Los héroes más poderosos se pelean.



Toma los mandos

Al permitir modo multijugador local para **hasta cuatro jugadores**, Campos de Batalla Marvel será compatible con el Wii U GamePad y con mandos de Wii.

El 29 de abril se estrena Capitán América Civil War, la película en la que los héroes de Marvel se dividen en dos bandos en guerra liderados por Iron Man y el Capitán América. Y antes de esta batalla cinematográfica vamos a vivir una igual de espectacular en nuestras Wii U, gracias al nuevo play set de Disney Infinity 3.0 titulado Campos de Batalla Marvel.

¡Superpoderes!

Dos de los más grandes supervillanos, Loki y Ultrón, unen sus fuerzas para engañar a los superhéroes y conseguir que se peleen entre ellos mientras el malvado dúo conquista el Universo. Estas batallas serán para hasta cuatro jugadores en modo local, brutales peleas todos contra todos en las que los héroes y villanos de Marvel desplegarán todo su poder. El playset será compatible con todos los personajes Marvel de Disney Infinity 2.0 y 3.0, 24 hasta la fecha contando la figura que viene en el play set: esta tan chula del Capitán América - Primer Vengador. Y también con futuras figuras Marvel: Ant-Man, Pantera Negra, la Visión y Spider-Man con su traje negro. Los campos de batalla serán escenarios como Wakanda o Knowhere (la Cabeza de Celestial que vimos en la peli "Guardianes de la Galaxia"). Y todas tendrán elementos destructibles ante la imparable potencia de los superpoderes.

Primera impresión

Acción directa.
Hace falta D.I. 3.0. para jugarlo.



Las 24 figuras Marvel de Disney Inifinity, tanto héroes como villanos, y otras figuras de Marvel que nos llegarán en el futuro, son compatibles.







CAMPOS DE BATALLA MARVEL PROMETE SER EL PLAY SET DE DISNEY INFINITY CON MÁS ACCIÓN HASTA LA FECHA





Los escenarios tendrán muchas partes destructibles, para que los súpers arrasen como en los cómics.



ES LA HORA DE LAS TORTAS

Que los superhéroes se peleen es toda una tradición en los cómics que ahora llega al cine... ¡y a nuestras Wii U! Este play set sacará todo el potencial como beat 'em up que Disney Infinity lleva dentro: acción sencilla y salvaje al estilo Marvel.

Link, el héroe de los tiempos



Link cumple 30 años, así que es el momento de repasar la historia del héroe épico por excelencia.

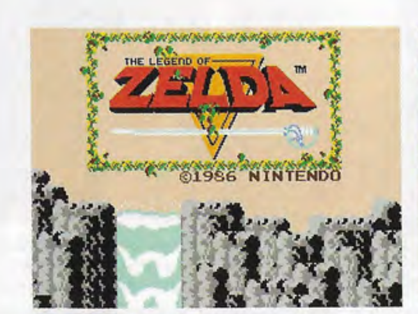


+info
Takashi Tezuka, como diseñador gráfico y codirector del primer Zelda, fue el principal encargado de crear la primera imagen del gran Link.

Pocos son los personajes realmente clave de la historia de los videojuegos, aquellos que van dejando su huella generación tras generación y que forman ya parte del imaginario colectivo. Por supuesto, Super Mario, con sus característicos peto y gorra, está por encima de todos. Sonic, Pikachu, Lara, Samus, Ryu... pero **ninguno nos toca tanto la fibra sensible como el joven hyliano de traje verde y orejas puntiagudas**. Desde los primeros acordes que acompañaron sus primeros pasos hace ya treinta años, sus andanzas por un reino lleno de magia nos engancharon a explorar sin parar. Hablamos, claro está, del guerrero destinado a reencarnarse sin fin, del portador de la Trifuerza del valor, **del Héroe del Tiempo**, del gran protagonista de la mayor de las leyendas... hablamos de Link.

En primera persona

El concepto del juego nació, como no, en la cabeza del increíble Shigeru Miyamoto. Más bien en sus vivencias, porque si Pikmin vino de cómo observaba su propio jardín, todo el estilo de juego de mazmorras y exploración tan común hoy día en los videojuegos parte de... que a Miyamoto de niño le encantase recorrer los bosques de Kyoto, que siguiese los ríos y se adentrase temeroso en las cuevas. Esa emoción, la de **explorar y descubrir sin preocuparnos por la puntuación,** la de ser un niño que se enfrenta a sus miedos y madura, era la que quería que experimentásemos en primera persona al controlar a Link. De ahí su particular nombre... y de ahí que podamos cambiarlo por el nuestro al empezar cada partida. Link es el "enlace" del jugador con



30 años después, mucho ha cambiado la tecnología, y muchas aventuras ha vivido Link... pero aquella melodía sigue siendo la misma.



La revolución Wind Waker nos sorprendió a todos. De repente, Link era totalmente un dibujo animado. El realismo llegaría en Twilight Princess.

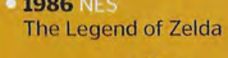
Link, fuera de los Zelda

Como a muchos otros personajes de Nintendo, Super Smash Bros. lo sacó de los Zelda. Desde entonces, Link's Crossbow Training, Hyrule Warriors, Soul Calibur II y, por último, ¡Mario Kart 8!



La evolución de Link

1986 NES
The Legend of Zelda




1988 NES
Zelda II: The Adventure of Link

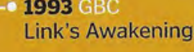


1992 SNES
A Link to the Past



1993 GBC
Link's Awakening

1998 N64
Ocarina of Time



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 64 **Así viví Pokémon**
Álvaro Alonso nos cuenta en primera persona cómo vivió la llegada de Pokémon a su vida.



pág 66 **Retro review: Pokémon**
Azul, Rojo y Amarillo llegan a la consola virtual, y los repuntuamos.





La entrega para Wii U es el juego más esperado de la consola... y de los últimos tiempos en general. Link lucirá un estilo y atuendo nunca vistos, y aún no sabemos en qué línea de tiempo estará.

la aventura, con los logros, temores y descubrimientos que hemos de sentir. Los demás personajes nos llaman por nuestro nombre, o le llaman a él "Link" si no lo hemos renombrado. Nos preguntarán cosas y, como todos sabemos, **Link no responderá nunca de viva voz**. ¿Por qué esa característica tan particular de los juegos de Zelda? Porque respondemos nosotros. Mentalmente, con nuestras palabras, con nuestro gesto... y curiosamente, el otro personaje reaccionará de forma natural para nosotros.

Despierta, despierta...

La enormes simbologías de las que se ha ido cargando el personaje a lo largo de la saga le confieren, a día de hoy, **un valor literario y poético como ningún otro personaje de videojuegos podrá alcanzar**. Con cada título vemos nacer una nueva aventura (o más bien el despertar a la misma) de un futuro héroe. Un relato mágico y casi imposible sobre el triunfo de un joven inmaduro sobre las fuerzas del mal. Algo que bien podría ser un sueño, como dormido está Link antes de cada odisea. Y es que, como en los grandes relatos clásicos, el héroe deberá hacerse con sus ropas, encontrar su arma, aceptar regalos mágicos, aprender el poder de la música, recorrer un camino físico que en ocasiones le haga cambiar hasta su apariencia... Y tener una misión,



En 3DS lució así de plano... pero con un efecto 3D y unas soluciones de puzles geniales.

Los Links pioneros

Un héroe, muchas épocas... e incluso varias líneas de tiempo diferentes. Muchas cosas se repiten en cada reencarnación de Link, pero siempre hay uno que fue el primero en ser o hacer algo en concreto...



EL PRIMER LINK REENCARNADO es el del primer Zelda, claro, pero en Wind Waker fue cuando supimos al fin que eran reencarnaciones.

EL PRIMER LINK, antes de cualquier reencarnación. Le vimos en el manga de Akira Himekawa que se publicó en el 25 aniversario.

EL PRIMER LINK... ¡MUERTO! El Héroe del Tiempo se presenta ante el Link de Twilight Princess.

EL PRIMER LINK DIESTRO. Para que llevásemos la espada en la derecha, la versión Wii de Twilight Princess fue un espejo de la de GC... y en ella Link sí fue diestro.

EL PRIMER LINK EN EL TÍTULO DEL JUEGO se dio en la segunda parte, desde entonces ha repetido en Link's Awakening GBC y, en cierta forma, en otros dos títulos.

EL PRIMER LINK EN LA CRONOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS es el que protagoniza Skayward Sword.

EL PRIMER ENCUENTRO ENTRE DIFERENTES LINKS se da en Twilight Princess como dijimos arriba, ya que en Four Swords hablamos de un mismo Link "dividido" por cuatro.

EL PRIMER LINK QUE CAMBIA DE FORMA es el de Majora's Mask... aunque el de Ocarina cambia de edad.

EL PRIMER LINK MOTORIZADO. Pues no es el de Mario Kart, ya que los trenes de Spirit Tracks eran bien modernos.

EL PRIMER LINK... QUE FRACASA. Lo supimos bien tarde y nunca (o muchas veces) lo jugamos, y es que hay toda una línea de tiempo que surge de que el Link de Ocarina of Time, el Héroe del Tiempo... no triunfe.

3DS ES LA CONSOLA PREFERIDA DE LINK: EN ELLA HA PROTAGONIZADO 2 EXCLUSIVOS Y 2 REMAKES. PERO GBC ES LA ÚNICA QUE CUENTA CON 3 EXCLUSIVOS



2000 N64
Majora's Mask



2001 GBC
Oracle of Seasons / Oracle of Ages



2003 GC
The Wind Waker
GBA Four Swords Adventures



2004 GBA
The Minish Cap



2006
GC-Wii
Twilight Princess





Los compañeros del héroe

Salvar Hyrule no es una tarea fácil, por eso Link es habitualmente acompañado por increíbles seres mágicos.

En las primeras aventuras, Link recorría en solitario los confines del reino. No fue hasta Ocarina of Time cuando el hada Navi inauguró el repertorio de compañeros permanentes de nuestro héroe. Unos seres a los que recurrir en cualquier momento, y cuyas habilidades en ocasiones son clave para superar el puzle en cuestión.



HADAS
En varios juegos es sólo un puntero, pero en Ocarina, Majora's y Phantom Hourglass tienen personalidad propia, y nos dan buenos consejos.

ZELDA
Siempre está en apuros... ¡pero en Spirit Tracks hasta le robaron el cuerpo! Su alma nos acompañó en la búsqueda.

EL MASCARÓN ROJO
sería más un transporte, como Epona, o el pelícaro... ¡pero es un barco que habla!

MIDNA
Descarada y mandona, se deja odiar y querer bastante en Twilight Princess.

FAY
La mensajera de la Diosa habita en la Espada Divina, y nos guía en Skyward Sword.

EZERO
Este sombrero fue un sabio minish... y pagaba su mal genio con nosotros en Minish Cap.

que normalmente se basará en reparar algo o, sobre todo, encontrar a alguien: a la portadora legendaria de la Trifuerza de la sabiduría, a aquella que, como él, se reencarna en diferentes épocas, pero que también está condenada a no recordarle... ¿de quién hablamos?

La leyenda de Zelda

Otra gran curiosidad de la saga es que no se llame como su protagonista, sino que la leyenda haya perdurado como la de aquella a la que él ha de proteger. Esto llega a su culmen tras viajar de vuelta a su tiempo en **Ocarina of Time**, y repetir constamente los tres días de Majora's Mask: Link fallecerá sin ser recordado como un héroe en esa línea de tiempo, como se verá en Twilight Princess. Por el contrario, el Héroe del Tiempo es constamente homenajeado en una línea temporal de la que desaparece tras cumplir su misión, como vemos en **The Wind Waker**. Y aún hay más porque... ¿recordáis esas veces que fallecisteis jugando al Ocarina? Pues toda una línea temporal de juegos nace de esa derrota. En total, Link **se ha reencarnado ya 17 veces**, cuatro en una línea de







Los Links no canónicos

Existen dos aberraciones relacionadas con Zelda, pero que nada tienen que ver con los videojuegos, o con la supervisión de Nintendo. Por una parte, se hizo una serie animada 'made in USA' de 13 episodios. En ella, Link es un fanfarrón de pelo castaño, obsesionado por besarse con Zelda. Casi igual de impeorable es la trilogía lanzada para la plataforma Philips CD-i. En especial por unas escenas animadas brutalmente malas.



LA LICENCIA PARA CD-i fue en compensación por la cancelación del CD de SNES que desarrollaba Philips.

Juegos de Link en la eShop

La tienda virtual de Nintendo está llena de títulos con Link. Aquí tenéis la lista completa, para comprar y jugar sin salir de casa, de los juegos de The legend of Zelda disponibles, pero recordad que nuestro héroe también aparece en todas las entregas de Super Smash Bros. (en varias de sus encarnaciones) y en el DLC de The Legend of Zelda para Mario Kart 8. ¡Es un auténtico Héroe de todos los tiempos!

Juego	Año	Consola	Disponible en	Precio
THE LEGEND OF ZELDA	1986	NES	Wii U - 3DS - Wii	4,99€
THE ADVENTURE OF LINK	1988	NES	Wii U - 3DS - Wii	4,99€
A LINK TO THE PAST	1992	SNES	Wii U - Wii	7,99€
LINK'S AWAKENING	1993	GBC	3DS	5,99€
OCARINA OF TIME	1998	N64	Wii U - Wii	9,99€
ORACLE OF SEASONS ORACLE OF AGES	2001	GBC	3DS	5,99€
THE MINISH CAP	2004	GBA	Wii U - 3DS	6,99€
PHANTOM HOURGLASS	2007	DS	Wii U	9,99€
SPIRIT TRACKS	2009	DS	Wii U	4,99€
OCARINA OF TIME 3D	2012	N64	3DS	44,99€
WIND WAKER HD	2013	NGC	Wii U	59,99€
A LINK BETWEEN WORLDS	2013	3DS	3DS	19,99€
HYRULE WARRIORS	2014	Wii U	Wii U	49,99€
MAJORA'S MASK 3D	2015	N64	3DS	44,99€
TRI FORCE HEROES	2015	3DS	3DS	39,99€
TWILIGHT PRINCESS HD	2016	NGC - Wii	Wii U	49,99€

*The Minish Cap no está disponible en la eShop, pero se incluyó en el programa embajador de 3DS.

tiempo unificada, el resto en tres dimensiones diferentes y... ¿qué nos deparará el episodio de Wii U? Para empezar, **más exploración y el reino más grande y abierto hasta la fecha**. El resto es un misterio.

El padre adoptivo

Eiji Aonuma es el principal creador de la saga desde Ocarina of Time, y siempre tuvo claro que el punto de partida de cada entrega iba a ser un nuevo estilo de juego. No iba a contentarse nunca con repetir el éxito sino, como Miyamoto, como Link, como nosotros... seguirá explorando siempre nuevos territorios.

LOS GRANDES MOMENTOS de Link han sido muchos a lo largo de los años, pero probablemente éste es el más grande de todos. ¡Link creció siete años de golpe! Cuéntanos qué otros momentos míticos recuerdas con el 'hashtag' **#momentazoslink** o escribiéndonos a revistanintendo@gmail.com. Si encima quieres dibujarlo... ¡mucho mejor incluso!

OCARINA OF TIME CAMBIÓ PARA SIEMPRE LA HISTORIA DE LINK, Y SUPUSO UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LOS VIDEOJUEGOS

Las transformaciones de Link

Deku: primer cambio de los vistos en Majora's Mask



Goron: única versión "en baja forma" del héroe.



Zora: la tercera máscara nos llevó al fondo marino.



Lobo: bajo el influjo de las tinieblas en Twilight Princess.

Fiera Deidad Para no "spoilear" no diremos más.



Yo viví el primer Pokémon



¿Qué sentimos los que disfrutamos Pokémon Rojo, Azul y Amarillo cuando eramos niños?



+info

Game Boy: se puso a la venta en 1990 en Europa... y Pokémo nos llegó en el 99, alargando la vida de la legendaria primera portátil de Nintendo.

Corría el año 1999 cuando, en mitad del recreo, un amigo me pidió que le sujetara la Game Boy mientras él echaba unas canastas. "Si quieres juega, pero no guardes" me dijo. Esa misma tarde, obligué a mi madre a acompañarme a la papelería del barrio en busca de la Edición Azul de Pokémon (por qué vendían videojuegos en una papelería es algo que jamás descubrí). Recuerdo que me pasé toda la tarde jugando, sin parar siquiera para merendar. Había cosas más urgentes que requerían mi atención: una tierna lagartija necesitaba crecer hasta convertirse en un dragón escupe-fuego, o Brock no sería derrotado y yo jamás conseguiría la primera medalla que me calificaba como apto para enfrentarme al Alto Mando.

Derroté a Brock, por supuesto, y para entonces la vocación de entrenador ya vivía en mi interior. ¿Conseguir medallas? Un juego de niños. ¿Convertirme en Campeón de la Liga Pokémon? ¡Ja, menudo chiste! ¿Atrapar a todos los Legendarios? ¡Ni siquera me hizo falta la Master Ball! Recuerdo que incluso llegué a ir en busca de un mítico ermitaño Pokémon de mi colegio (no era más que un chaval unos cursos mayor que yo).

Jugador legendario

Las leyendas decían que era capaz de atrapar a cualquier criatura sin quitarle ni un punto de salud y utilizando una única Poké Ball. No me lo creía, así que esperé a que me apareciese un Tauros en la Zona Safari y fui corriendo a pedirle que me lo capturase sin demasiadas esperanzas. Lo hizo. Me pareció ver que pulsaba el botón A de una forma muy concreta, una forma que

El fenómeno en España

Corría el año 1999 cuando Rojo y Azul llegaron a las tiendas españolas, y juraría que la primera vez que lo vi en movimiento fue en el mítico Club Megatrix, un programa para niños que se emitía por las mañanas en Antena 3. Hablaban de una moda que arrasaba en otros países y que ya empezaba a causar furor en la península. Y al día siguiente... ¡Boom! Pokémon estaba hasta en la sopa. La Revista Oficial Nintendo (por aquel entonces Nintendo Acción) le dedicó la primera portada a Pokémon en el número 85 (diciembre de 1999). El éxito imparable llevó al lanzamiento de la Revista Pokémon, que se regalaba junto a cada número.



CLUB MEGATRIX. La primera vez que escuchamos la palabra Pokémon salió de sus bocas de sus presentadores.



EL NÚMERO 85. Cuando vimos esta portada, nada nos hizo sospechar que estos seres ocuparían nuestros pensamientos.



he tratado de imitar durante años sin ninguna suerte.

Me sentía fuerte, no tardé demasiado en hacerme con todos y algo ocupó su lugar: las peleas Pokémon en el patio con otros jugadores. Nunca salía de casa sin mi Game Boy y mi Cable Link, y no había recreo en que no retase a algún amigo, conocido o completo desconocido a una batalla. Se me daba bien y ganaba a menudo... Me di cuenta entonces de lo profundo que era el juego. Pensaba estrategias para derrotar a los Pokémon que más quebraderos de cabeza me daban. Y, por supuesto, eso incluía a Mewtwo. Alguien en el equipo de desarrollo pensó que sería divertido incluir a una criatura virtualmente indestructible dentro del código. Así que uno de mis objetivos pasaba por descubrir a la horma del zapato del clon de Mew (hijo, según la historia del juego). Recuerdo que, en un arrebato de locura, se me ocurrió que un Parasect al nivel 100 con Chupavidas (ataque de tipo Bicho, Bicho > Psíquico) podría funcionar, así que capturé uno y lo entrené hasta el nivel 100 para convertirlo en mi arma secreta. No sirvió de nada. Es bastante irónico, porque por otro lado, Mewtwo siempre ha sido mi Pokémon favorito. ¿Y a que no adivináis el mote que le puse al mío? Psiquiatra.

Leyendas del primer Pokémon

Ah... los viejos tiempos. *Pokémon Rojo y Azul* se pusieron a la venta cuando Internet aún no era algo común en todas las casas. Así que todos los secretos y trucos que se iban descubriendo corrían de boca en boca. ¿El problema? El 90% de ellos no eran más que bulos, mentiras que algún listillo se inventó para engañar a su primo. Cuando salió a la luz la primera imagen de Marill, por ejemplo, algún iluminado se inventó la historia de que era la evolución de Raichu, y que sólo se conseguía tras hablar un trillón de veces con el Profesor Oak.



PIKABLU. La supuesta evolución de Raichu no era más que la imaginación volando sin control.

TÚ VS. UN CAMIÓN: Usa Fuerza sobre el vehículo y Mew aparecerá. Todos lo intentamos.

UNA COSA QUE MOLABA DE POKÉMON: CUANDO TE HACÍAS CON LOS 151, EL MULTIJUGADOR OCUPABA SU LUGAR Y TE HACÍA CONOCER A OTROS CHAVALES

¿Se acabó la fiebre?

Las 151 criaturas de bolsillo se convirtieron en colegas para mi. ¡Descubrí que el reloj interno deja de contar a partir de 255 horas de juego! Incluso se me pasó por la cabeza subir a los 151 al nivel 100 (uno a uno, no sólo las formas evolucionadas). Pero todo tiene un final... A medida que fueron pasando los meses, el fenómeno Pokémon se suavizó, y cada vez menos niños llevaban sus Game Boy al colegio. Yo fui el último superviviente; nunca quise dejar de creer. Y mi fe acabó siendo recompensada: Nintendo sacó Pokémon Oro y Plata, y la aventura creció, y mis conocimientos Pokémon volvieron a triunfar en el colegio.

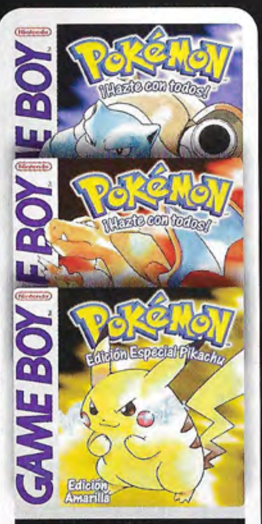
Cuando eramos pequeños, pensábamos que algún día dejaríamos las "cosas de niños", como leer cómics o jugar a videojuegos. Afortunadamente, ahora hemos crecido y nos hemos dado cuenta de que hay cosas que se pueden disfrutar a todas las edades. ¡Y creo que llegará el momento en el que juegue a Pokémon con mis hijos!



Rojo, Azul y Amarillo. Tres colores, un lema: "¡Hazte con todos!" El énfasis en completar una colección fue el gran acierto de Pokémon.

RETRO REVIEW

Nintendo nos devuelve las **tres primeras ediciones** de Pokémon en la eShop de 3DS por su 20 aniversario.



- eShop 3DS
- Estrategia / Rol
- Nintendo
- Game Boy
- 1999-2000
- 9,99 euros
- 1-2 jugadores

DE ÉL DIJIMOS...
"La idea es perfecta y funciona. Rezuma diversión"
Nota: 93

NUESTRA OPINIÓN
Sigue siendo divertido, profundo, adictivo. La magia de Pokémon está aquí.

Nota 85



Pokémon Rojo, Azul y Amarillo salieron originalmente para Game Boy, por lo que la paleta de colores es muy limitada. Estas versiones para la consola virtual de 3DS respetan el aspecto visual de los originales.



La esencia de los combates es la misma de los actuales Pokémon. El juego llega en castellano.



Recorremos la región de Kanto, capturando y entrenando Pokémon, en una gran aventura.

Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

El origen de la fiebre por los monstruos de bolsillo.

Pokémon cumple veinte años, y Nintendo lo celebra lanzando los primeros juegos (Rojo, Azul y Amarillo) en la eShop de 3DS. Totalmente fieles a los originales, nos encontramos un RPG en el que debemos capturar a los 151 Pokémon y convertirnos en campeones de la Liga de Kanto.

Tres clásicos similares

Pokémon Rojo y Azul son los primeros juegos de la saga. Cada edición tiene sus Pokémon exclusivos, por lo que hay que intercambiar con jugadores de otras ediciones, función que se mantiene en esta edición de la eShop. Comenzamos con Charmander, Squirtle o Bulbasaur. En Pokémon Amarillo nos dan directamente a Pikachu, y el roedor eléctrico nos acompaña en todo momento fuera de su Pokéball. Esta edición tiene guiños al anime como los diseños de Brock, Misty o el Team Rocket.

Las tres ediciones siguen siendo aventuras excelentes llenas de secretos. ¡Y vamos a poder subir nuestros Pokémon al Banco Pokémon y descargarlos en el futuro Sol / Luna!

5 Datos



Satoshi Tajiri, creador de Pokémon, coleccionaba insectos de niño. De su afición nació la idea de la saga de coleccionar criaturas.



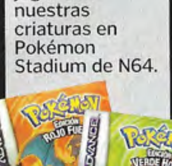
En Japón, estos juegos de Pokémon se llamaron la Edición Verde y la Edición Roja. Salieron a la venta en el año 1996.



Mew, el Pokémon #151, se puede capturar en Rojo, Azul y Amarillo gracias a un glitch que se mantiene en estas versiones para 3DS. En su época, había leyendas sobre cómo encontrarlo.



El Transfer Pack: podíamos insertar nuestro cartucho de Pokémon en este periférico para jugar con nuestras criaturas en Pokémon Stadium de N64.



Pokémon Rojo y Azul tuvieron sus remakes para GBA en el año 2004: Rojo Fuego y Verde Hoja.

Comunidad

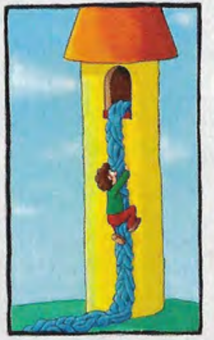
Aquí mandáis vosotros, y no sólo cartas, dibujos y tuits. Este mes se lo dedicamos al aniversario de Pokémon con la entrevista y el bazar, pero os esperan muchas más sorpresas con N mayúscula.

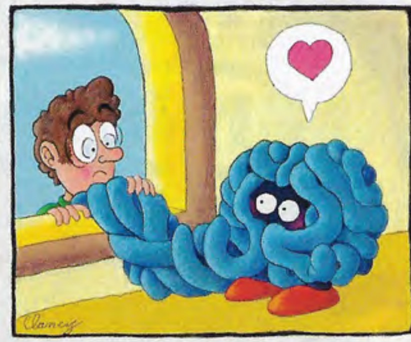
Artistas del GamePad

Elegimos las mejores creaciones de Art Academy: hay que ser muy "fanartista" para dibujar así.



Super Mario Bros. 3 sigue siendo uno de los mejores plataformas de la historia, y **AwesomeEriX** lo reivindica con un dibujo que parece sacado de su manual de instrucciones original. Nuestro título: 'Coletazos y culetazos'.





Menudo pelazo nos ha tomado el artista Clancy (**Pokefan60**) con esta desternillante viñeta-homenaje a Romeo y Tangela. Esto es lo que pasa por no usar la MO Corte (de pelo) a tiempo. A ver quién desenreda esto ahora...



No sólo hay mundos paralelos en Twilight Princess HD: el usuario de Miiverse **Ryo_Hazuki-san** refleja la influencia de nuestro estado de ánimo sobre el de Link al otro lado de la pantalla, ¡pero lo mejor es esa habitación!



Splatoon X Pokémon sería un crossover tan épico como este fan art del amigo **Takobe**, que ha vestido a Mar y Tina de entrenadoras. ¿Echarán pintura sus Charizard y Venusaur? Blastoise queda al margen por agua-fiestas.

SE BUSCA



#BuscandoaMegaMan (nº 282)
Sí, cada mes lo ponemos más chungo, pero no seáis Vengadores, aunque Mega Man se escondiese en su análisis. Allí estaba, sobre el icono del GamePad de este pantallazo, en la página 45. Si acabáis teniendo que ir al oculista, decid que vais de nuestra parte. Os hará descuento.



Y este mes: Pokémon
Un momento... ¿dónde está el personaje pixelado? Esta vez no lo mostraremos, ya que deberás buscarlo tú mismo... bueno, buscarlos, ¡esta vez son tres! Sólo te podemos dar estas Pokéball como pista, porque se han escapado de ellas. Atrápalos en Twitter con **#BuscandoPokémon**.

Los + rápidos del mes

- @Truenakus
- @LsnivyMega
- @Migueluffy
- @ThanagarChron
- @Espartaco48
- @saimon_cigales
- @CarlosSanJoses1
- @Jesusjhernand
- @losimstecho
- @AlcanGamer
- @Abrilrodrisan
- @NicolasVideos
- @boladenieve08
- @Bixinma
- @inigos3
- @cardmon19
- @marceblanve
- @agredlinkiller
- @luismiPT03
- @Bigebeldi
- @david11mola
- @annedasm
- @CanizaresMigJR
- @jmalpera



Nintendo®

Nintendero del mes

La clave en Pokémon es aprender de la derrota.



BLESSUR

Nombre real: **Juanan Carrasco**
Edad: **27 años**
Ciudad: **Torrent (Valencia)**
Suscriptores: **315.000**
YouTube: **Bl3sSur**

¡Bienvenido, Bl3sSuR! ¿Cómo entraste en el mundo Nintendo?
Si mal no recuerdo, fue con Super Mario Bros. Y con Pokémon, a través de la Game Boy de un amigo; me enseñó el Pokémon Rojo y no dudé ni un segundo en hacerme yo con una consola y el juego, claro.

¿Cuál es tu generación favorita y por qué?
Al ser de la "Vieja Escuela" diré que la primera generación, debido a que mi Pokémon favorito, GENGAR, se encuentra entre ellos, y también porque fue la que más me llegó al corazón.

¿Cómo ha evolucionado la saga en estos 20 años?
A mi parecer, a mucho, pero que MUCHO mejor; ahora tenemos mucha más diversidad de Pokémon chulísimos para formar nuestros equipos y estrategias, y con ello, ataques, objetos, naturalezas, habilidades... Una cantidad de cosas que hacen mucho más entretenido e interesante el juego.



Pokémon Oro y FF Tactics son los juegos que recuerdo con más cariño.

¿Cuál es tu consejo para ser un buen entrenador?
Que no les importe perder un combate jamás, que de la derrota es de donde más se aprende para saber alcanzar las victorias. Que jueguen con los Pokémon que más les gusten pero siempre con "cabeza" para que funcionen, y disfrutarán el doble cuando lo consigan.

¿Cuánto tiempo dedicas al canal y a jugar por placer?
Unas 6-7 horas diarias, pero luego están las cosas "extras" que también tienen que ver con tu trabajo y siempre se extiende dicho tiempo. A jugar por simple placer, mucho menos de lo que me gustaría, quizá unas 2-3 horas o menos, pero sé que tiene que ser así.

¿A qué otros juegos estás jugando actualmente?
Además de Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa, también a Final Fantasy Explorers, Monster Hunter 4 Ultimate y Super Smash Bros.

¿Te gusta cómo están celebrando el 20 aniversario?
¡No podían hacerlo mejor! Están lanzando muchísimas cosas interesantes relacionadas con Pokémon. ¡Que siga así siempre!

¿Cuál es tu juego más esperado del año?
Estoy esperando con muchas ganas Pokkén Tournament de Wii U, me encantó desde que lo vi.

¿Qué le quieres decir a todos tus suscriptores?
Que muchísimas gracias por hacerme vivir un sueño, poder compartir lo que más me gusta con ellos y ver que es mutuo, por estar conmigo cada día y hacer que cada vídeo que hago merezca mucho la pena.



Gengar es el Pokémon que más me gusta de todos; Mega Kangaskhan, el que menos.

Por último, ¿cómo te defines y qué podemos encontrar en tu canal?
Me describo como una persona muy sociable, extrovertida y que siempre ve el lado positivo de las cosas por pequeño que sea, nunca me rindo y lucho por lo que quiero. En mi canal hay muchísimas cosas con las que disfrutar, pero lo que más me gusta es ver cómo las personas disfrutan las mismas cosas que yo, ya sea Pokémon o no.



Menos películas

Por @Gustarfox

A veces me pregunto por qué sigo siendo nintendero a mis 29 años y por qué no disfruto igual los juegos que no llevan su sello. Entonces miro a otras consolas, como Miyamoto cuando se daba una vuelta por los stands del E3, pero sólo encuentro lo que busco en Wii U, 3DS y todas sus antecesoras.

Nintendo es la única compañía que sigue concibiendo los videojuegos como una fuente de diversión en su más pura esencia, una forma de expresión artística con su propia personalidad, mientras otras compañías invierten millonadas en crear películas interactivas que cada vez me recuerdan más a superproducciones de Hollywood que a los videojuegos con los que crecí. Me quedo antes con cualquier plataformas 2D como DK Country TP, Super Mario Maker o Yoshi's WW que con cualquiera de los 'Triple A' de otras third parties, y con esto no quiero decir que los videojuegos no deban tener historia (Zelda, Metroid o Fire Emblem la tienen), pero ésta deja de interesarme cuando prevalece sobre la jugabilidad y no al revés, como ocurre muy a menudo en esta next-gen. Seré muy tradicional, pero prefiero un Splatoon, un Smash Bros. o un Mario Kart 8 sin bugs antes que la aventura o el shooter bélico más fotorrealistas.

No quiero jugar a ser un espectador de cine, sino pasarlo de cine jugando, y sólo Nintendo sigue haciéndome sentir el actor principal de sus juegos, sin venderme un tráiler de Oscar para saber que Zelda Wii U, Pokémon Sol y Luna o Pikmin 4 serán obras maestras.

El almacén del Profesor Oak



¡Cuánto tiempo sin vernos! Aunque esta vez no te haré elegir entre tres Pokéball, sino entre todos estos artículos de Pokémon y otras sagas que subirán tu nivel de nintendero.

21,45 euros

¿Y tú, a qué Pokémon inicial elegiste? Díselo a todo el mundo con estas carcasas de diseños realistas para smartphone (a partir de iPhone 4 y Galaxy S4). Busca 'Pokémon case' en Etsy.com.







14,99 euros

Taza de Super Mario Maker para crear tus propios niveles ¡mientras desayunas! Viene con cuatro láminas llenas de pegatinas reutilizables. Busca 'Mario mug' en Merchoid.com.





8,65 euros

Para llevarte el dinero, fíate de este tesorero... bajo tu responsabilidad. Lo encontrarás si pones 'Wario wallet' en Amazon.com.



33,82 euros

Luce todas las insignias de gimnasios Pokémon conseguidas en estos 20 años mediante este jersey con tan original logo sobreimpreso. Elige prenda en Etsy.com buscando 'Pokémon 20 badges').





10,00 euros

Almohadas blanditas de Charmander y Pikachu para soñar con las mejores tácticas, a la venta en Amazon.com (introduce 'Pokémon pillow' para verlas).



60,13 euros

Tener una Trifuerza en la mesilla de noche y que además sea una lámpara que ilumine tu habitación es un lujo para bolsillos afortunados, disponble en Etsy.com ('Triforce lamp').



34,95 euros

¿Cojín o calamar? La fusión perfecta que viste en esta sección hace meses llega a las tiendas Game a lo grande: ¡35 centímetros de peluche!



11,13 euros

Conquista el corazón de esa persona especial con este precioso colgante ('Zelda heart' en Etsy). Nota: Ningún jefe final fue dañado para confeccionar esta joya.

*Gastos de envío no incluidos.



El Cartero de R.O.N.

Nos habéis llenado el buzón y es hora de tomar cartas en el asunto. ¡Allá vamos!

Alejandro Marugán

¿Pokémon Sol y Pokémon Luna serán séptima generación? ¿Qué hay del rumor de Pokémon Rainbow?

Pokémon Sol y Luna traerán consigo, en efecto, una nueva generación, según la nota de prensa de The Pokémon Company, y el tal Pokémon Rainbow no ha resultado ser más que el nombre en clave de Sol y Luna (Niji es arcoíris en japonés). Como os hemos contado en las primeras páginas, habrá Pokémon nuevos, un mundo inédito y efecto 3D. Os lo contaremos todo.



Álvaro Delgado

¿Es cierto que hay un truco para jugar a los Pokémon clásicos de la CV con el formato de Game Boy?

Así es, y es tan sencillo como hacer lo siguiente: pulsa Start y Select en tu 3DS mientras inicies el juego para activar el formato original; y si en lugar de eso mantienes pulsados L + R y después pulsas Y, la pantalla adoptará ese color verdoso tan nostálgico de la vieja Game Boy. ¡Probadlo!



Bernardo Navas

¿Habrá más exclusivos de New 3DS? ¿Vale la pena frente a una 3DS normal?

El único exclusivo sigue siendo Xenoblade, así que la diferencia está en la notable mejora del efecto 3D y la calidad visual de la pantalla, el lector NFC incorporado y la mayor duración de batería y de memoria, que se notará en la fluidez de juegos como Hyrule Warriors Legends.

Fernando Piñeira

¿Hay algún exclusivo nuevo de la eShop de Wii U que me recomendéis?

Toma nota: Star Ghost, un matamarcianos frenético de scroll lateral con sabor a arcade clásico, dirigido por un ex miembro de Retro Studios y con música de David Wise, mítico compositor de Rare (DK Country). El título es exclusivo de Wii U y lo puedes descargar desde ya mismo.



Lucía Onieva

¿Habrá series amiibo de Pokémon o Zelda?

Kimishima te oiga, aunque ahora no hay nada oficial tras Bayonetta, Cloud y Corrin.

Francisco Escolar

¿Cuándo se estrena la serie de Yo-Kai Watch en España?

En mayo, y se emitirá en el canal Boing. Estaremos en plena fiebre Yo-Kai cuando llegue el juego, el 29 de abril.

Patricia Martínez

¿Qué sabéis de Dragon Ball Project Fusion para 3DS?

Su mundo rolero fusionará varios ambientes, épocas y personajes de la serie, podremos reclutarlos en nuestro equipo y usar un misterioso brazalete para realizar cualquier tipo de fusión, como Goku con Broly, aunque también estará Pinijji. Namco Bandai lo lanzará en Japón este año, aún sin fecha aquí.



Javián Barcenilla

¿Qué hay que hacer para preinscribirse en Miitomo?

Es tan fácil como entrar en miitomo.com/es, pinchar en 'Preinscríbete aquí' y crearte una cuenta Nintendo para recibir tus primeros puntos platino de My Nintendo, que podrás canjear por recompensas en el programa.



Puedes crear tu cuenta desde Facebook, Twitter o Google+, y el plazo de inscripción termina en cuanto se lance la aplicación (se notificará por email), ¡así que ya os podéis dar prisa, que está a puntito! El mes que viene os contaremos todo sobre esta primera aplicación para móviles.

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com



La gran pregunta

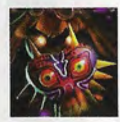
¿Qué regalos te gustaría recibir en el nuevo My Nintendo?



Fermín Gamboa @fermingamboa
Cosas físicas como **bandas sonoras** o incluso **amiibos** y **DLCs** como trajes, personajes, temas de 3DS o juegos de la Consola Virtual.



PR-8 @SrEscribano
Me gustaría que regalasen **expositores** temáticos para las amiibo, con dibujitos y fondos decorados con motivos de cada saga.



Arturo @AvlArturo
Figuras de Zelda, Mario, Metroid y demás, bandas sonoras, juegos descargables y consolas retro conmemorativas como **Game & Watch**.



Guille Gonzalvo @guillediana
Una Master Sword estaría muy bien, y hablando en serio, me gustaría que regalasen juegos por **puntos** o **descuentos** de juegos digitales.



Hosmax @salva_crafting
Molaría un merchandising muy variado, desde pequeños objetos propios de cada juego, hasta **camisetas, tazas** y **pósters** épicos.

La encuesta



¿Cuál fue mejor consola entre las cuatro primeras?

Nintendo 64: 42%
Super Nintendo: 34%
GameCube: 15%
NES: 9%



Total de votos: 1.605
¡Vota cada mes en #EncuestaRON!

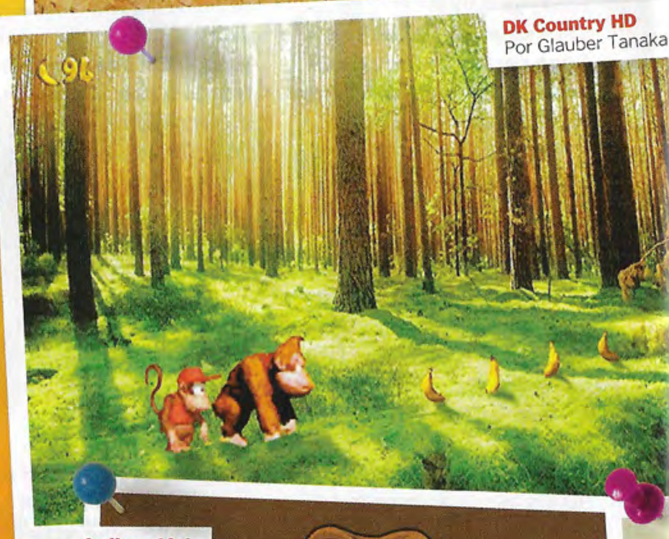
La adivinanza

"Tengo más seguidores que un tuitero y en conjunto son legión; son órdenes mis deseos y en su mundo soy un dios".

Si sabes quién soy, suéltalo en Twitter usando #AdivinanzaRON. La solución del mes pasado es el fantasma **Boo.** ¡Felicidades por ser el primero en acertar, Shinobi Android (**@shinobiandroid**)!

El Tablón

Las sagas de Nintendo son una fuente de creatividad inagotable. ¡Mirad qué ideas!



DK Country HD
Por Glauber Tanaka



Indiana Link
por Naolito



La Noche Estrellada
Por Naolito



Cosas de Casa
por Lynne Carper

Una chica de carne y hierro
Por Chrissie Zullo

Teen Icarus
Por Pikminlink



El mejor amigo del Bowser Por Gina M

Cosplay Estelar
por Coolgarou



A Link to the Castle
Por Glauber Tanaka



Nuevo fenómeno

Por Roberto Ruiz Anderson

Hace tiempo que os venimos hablando de YO-KAI WATCH, la creación de Level-5 (Inazuma Eleven, Profesor Layton) que arrasa en Japón con sus juegos, serie y merchandising. En dicho país se ha convertido en un fenómeno capaz de rivalizar con Pokémon, y por fin está a punto de llegar a nuestras fronteras por la puerta grande. El primer juego de YO-KAI WATCH para 3DS se pondrá a la venta en Europa el 29 de abril, y la serie de dibujos animados comenzará a emitirse en Boing en mayo. Por lo tanto, muy pronto podremos ver con cierta claridad cómo de bien funciona YO-KAI WATCH en nuestro territorio, y yo le deseo lo mejor a Nintendo y Level-5 (probablemente mis dos compañías favoritas) en el desembarco europeo de este gran producto. Sé que es uno de los lanzamientos por los que más fuertemente va a apostar Nintendo este año (quizás sólo por detrás de los nuevos Pokémon y de NX, si saliese en 2016), lo cual me alegra. Sin embargo, debemos ser cautelosos. El juego y la serie llegaron a Norteamérica hace unos meses, pero parece que de momento no lo han "petado" tanto en ventas y audiencia como en Japón. Eso sí, debemos recordar que los inicios de YO-KAI WATCH en Japón también fueron un poco lentos, y que se convirtió en fenómeno de masas con el segundo juego. ¡Pongamos todos de nuestra parte para que en España sea el bombazo que merece ser desde el principio!





HAPPY HOME DESIGNER

¡Hola de nuevo, queridos diseñadores! Arrancamos otro mes con la comunidad más original de la revista. Tenemos un nuevo vecino al que ayudaremos a construir y decorar su nueva casa, y además echaremos un vistazo al resultado de los últimos concursos del PAD. ¡Eh! Y no nos olvidamos de vuestros geniales diseños, los cuales siempre tienen su hueco aquí.



ACTIVIDAD CROSSINGERA



SALTO A LA FAMA

Los concursos del PAD son impresionantes. No sabéis la calidad que hay en ellos. En el penúltimo, llamado **Salto a la fama**, el ganador fue este diseño japonés en el que podríamos disfrutar de la gran vida. Ayy, qué bonito es soñar. Si queréis visitarlo, que sepáis que el número de PAD es **0808-7789-651**.



ENCARGO ESPECIAL

Hay que estar atentos de los vecinos que llegan a nuestra puerta a pedirnos ayuda, pero también hay que ver los que llegan a tavés de los Encargos especiales. El último que nos ha pedido ayuda ha sido **Martina**, que quiere que su casa parezca una papelería. ¿Habeis hecho ya algún diseño para su casa?



BAJO EL MAR

El último concurso que se ha desarrollado en el PAD ha sido **Vida marina**. Has sido del 1 al 15 de marzo, y en él habéis creado diseños inspirados en la vida bajo el mar, o simplemente con temas acuáticos. A lo mejor el Capitán os ofrece una buena cantidad de bayas para vivir en vuestra casa si lo hacéis bien.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 78 **Super Mario Maker**
Seleccionamos los niveles con los que más hemos disfrutado jugando este último mes.

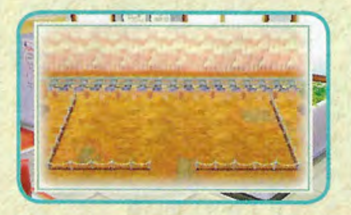


pág 80 **Disney Infinity**
Toy Boxes a mogollón para que juegues y juegues hasta el próximo número.



EL ENCARGO DEL MES

El encargo de este mes gustará sobre todo a los amantes de los gatos, ya que, además de que nuestra vecina es un felino, ha querido que decoremos su casa de forma muy gatuna. Ella es Melina, una gata orgullosa de su especie que se ha mudado a nuestro pueblo a encontrar a más felinos y crear una súper familia minina. ¡Nos encanta, la verdad sea dicha!



Un rinconcito al lado de las vías del tren es el lugar perfecto para nuestra querida minina, porque nos ha confesado que también le encanta el sonido de los trenes.



La casa será de una sola planta, porque no les gustan las puertas cerradas, así que cuantas menos mejor. Así podrá ver todo lo que pasa a su alrededor sin problemas.



Una **casita bucólica M**, con las tejas, la fachada y la puerta de color marrón será la elegida para Melina. ¿No os recuerda a una cajita de cartón?



Además de ser una gran minina, Melina es toda una señorita, y quiere tener el jardín cuidado, con lirios, violas y rosas de diferentes colores. El balancín y la mesa le darán un toque mucho más acogedor.



Nada de colores oscuros para las paredes y el suelo, con el **papel pastel** y el **suelo hiper** damos vida y color a la casa. Seguro que Melina queda impresionada.



Para los gatos, dormir bien es muy importante, así que, en el rinconcito de Melina, colocaremos una **cama rústica** de color rosa y un **tocador y armario princesa**. ¡Dormirá como una reina!



¡A comeer! Otra de las facetas de los gatos es que les encanta comer. Por lo que Melina se merece una buena **cocica corazón** de color rosa junto a un frigorífico grande. Eh, y ¿ese gato de dónde sale?



Para que se entretenga, colocaremos una **tele plana** en el fondo de la habitación y una **alfombra pícnic** muy colorida para que vaya acorde con las paredes y pueda tumarse en el suelo si quiere.



Nos ha pedido expresamente que en su habitación haya pelotas con las que jugar, ya sean grandes o pequeñas, así que irán **tres pelotas de baloncesto** para su disfrute. Además el sofá crema será perfecto para disfrutar de la televisión.



Ultimamos algunos detalles, como la **lámpara pop** del techo, una bonita **chimenea** para que se arrimen al fuego en invierno, una **lámpara princesa** por aquí y, ¡miau! Hemos terminado la casa de Melina.



Melina está tan contenta con su nueva casa que hasta se ha puesto a ronronear. Si no tuviera ya gatitos en mi casa, creedme que la adoptaría de lo encantadora que es.



¡Miaaau! Tras terminar el trabajo, cuando estábamos ya recogiendo nuestras cosas nos ha invitado a que nos tomemos un pequeño aperitivo con sus amigos viendo la tele. Qué amor de gatos.

PLAN DE DESARROLLO: BUFÉ

Hemos estado decorando oficinas, negocios, hospitales, pero... ¿qué pasa si nos entra hambre? ¡No hay ningún lugar donde podamos comer! Estad tranquilos, que la ayuda va al rescate y nos encargaremos de que todos los vecinos del pueblo tengan un restaurante donde poder disfrutar de un buen bufé.





Colocaremos varios bufé de ensalada y un sushi giratorio para que la gente pueda elegir qué comer además de la carta. Añadiremos mesas y sillas imperiales para ir a juego con la decoración de las paredes y una mesa grande para que se reserven eventos especiales. Después, en la cocina, colocaremos varios fregaderos y encimeras para abarcar toda la comida que haremos en las cocinas industriales. Colocamos un par de detalles más en cada habitación y a comer. ¡Que aproveche!

DISEÑOS DE LO

Si quieres presumir de tus dotes de diseñador en la revista, mándanos

DISEÑADOR DEL MES DANICRAFT







Danicraft, @Doraemon_203 a través de twitter (código: 0291 - 7782 - 534), nos ha enviado sus oficinas Gracielle's. ¡Menudo diseño! Hemos tenido el placer de visitarlas y quedarnos embobados mirando todo lo que había en ellas. Tiene dos plantas, una de ellas algo más íntima que la primera. La gente podrá disfrutar de una tarde de relax dando un paseo por ellas. Ya sé qué hacer cuando quede con mis amigas y no tenga plan. ¡Creo que quedarán encantadas!

LOS DISEÑOS

Como en New Leaf, en HHD podemos crear diseños de ropa y convertirlos en códigos QR, o viceversa. Si ya has desbloqueado la máquina de coser, escanea estos códigos y te harás con unas prendas realmente chulas. ¡Hoy traemos cuatro trajes de lo más eleganes, la verdad!

















Con esta camiseta de Hinata, jugarás al voleibol como un profesional.





S LECTORES

s diseños por Twitter usando el hashtag #diseñosACrevistanintendo, o por mail a revistanintendo@gmail.com.

ALEX OLIVEIRA




Alex Oliveira (@Alexdeo01539283) nos ha enviado el encargo de Katia (código: 0695-7731-660). El diseño desprende elegancia allá donde mires. Tenemos que darle las gracias a Kati por el aperitivo que nos ha preparado.

ALBA MP




Simón, a través del correo de la revista, ha decorado la cafetería de su pueblo (código: 0693-7705-552). Es muy íntima e ideal para pasar un rato tranquilo y desconectar de la presión del trabajo o los estudios.

RUBÉN NINTENDERO




Rubén Nintendero (@Rubennintendero) ha decorado el encargo de Al y Paca (código: 0099-7791-504). La ternura que desprende esta casa es indescriptible. La pequeña pareja no podría vivir en un lugar mejor.

RUBÉN (DE NUEVO)




Rubén Nintendero (@Rubennintendero) ha decorado el encargo de Lou (código: 0297-7751-529). ¡Cuidao con las bolas de fuego! El diseño es increíble, pero hay que tener reflejos para esquivar tanta trampa.

MAITE




Maite, a través del correo de la revista, ha decorado el encargo de Dulce (código: 0299-7704-267). Si adoras los osos de peluche, ésta es tu casa. ¡Me voy a derretir con tantas cosas monas!

NIEVES SÁNCHEZ PINEL




Nieves Sánchez (@nievesanchez) ha decorado el encargo de Pascal (código: 0601-7792-568). Quién quiere irse a Miami, está bastante claro, porque el espíritu del mar y las vacaciones está aquí.

Esta chaqueta de Phoenix Wright te dará el poder de protestar ante la injusticia.

El traje de Link aumentará tus ganas de jugar al Zelda de Wii U.

Con el vestido de Midna vivirás una aventura única acompañado de un amigo lobo.















Super Mario Maker

Ya hay más de seis millones de niveles creados por los usuarios. Hemos buceado entre los que se han compartido las últimas semanas para seleccionar los más divertidos y originales de todo el mundo. ¡Disfrútalos!





Nombre del nivel: In the Lair of the Firesnakes
Código ID del nivel: 5C1B-0000-014A-5680
Usuario: Frank

Un nivel que requiere habilidad y ritmo. Va mejorando según avanzas hasta llegar a una gran zona final con una gigantesca serpiente de fuego. Algún usuario apunta en los comentarios que podría estar en Super Mario World sin desentonar, ¡y no es un disparate, dada su calidad!



Nombre del nivel: Safety Signal
Código ID del nivel: 44D7-0000-01C6-F52E
Usuario: Kona

Quizá mueras un par de veces hasta entender su concepto, pero luego compruebas que se recorre con ritmo. Sorprende al jugador agradablemente a cada paso. Eso sí, se nos ha hecho algo corto.



Nombre del nivel: Maestro del tambor Bad Apple!
Código ID del nivel: 444D-0000-01CC-3144
Usuario: Koishi

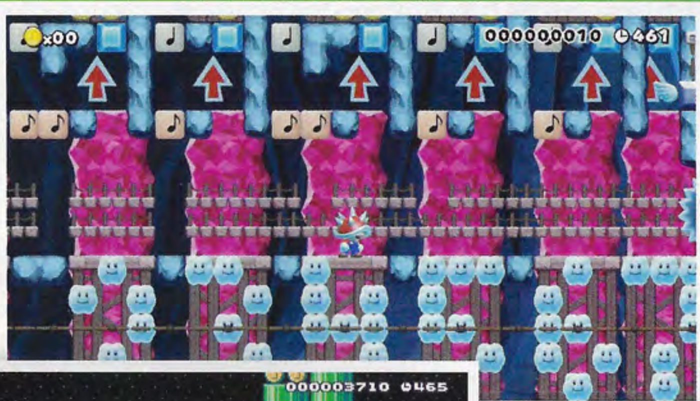
La primera vez que lo recorres casi seguro que te hace parpadear un par de veces y puede que te saque una sonrisa. Pero es uno de esos niveles que tendrás que recorrer dos veces para disfrutar. Combina puzle, música y habilidad.



Nombre del nivel: Bomb Bounce
Código ID del nivel: 9848-0000-01B2-3D45
Usuario: Stampy

Nivel muy explosivo que cambia las plataformas por la acción arcade. Vas volando todo el trayecto mientras esquivas una bomba tras otra. Debes tener cuidado de cuándo disparas y a qué le das.







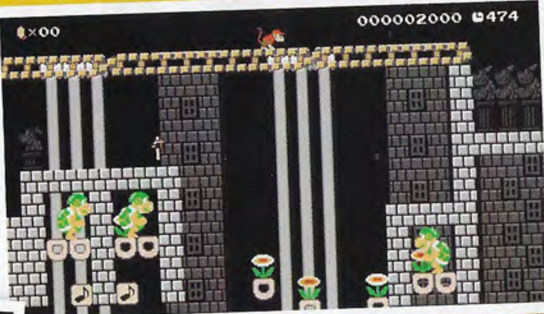
Nombre del nivel: The Cluttered Chaos-Calculator
Código ID del nivel: 705C-0000-01B3-FE78
Usuario: Giant

Quizás el nivel más alucinante que hemos visto. Es ¡una calculadora que funciona! Indica los dos números que quieres sumar y observa el resultado al final. La inventiva de los usuarios es increíble.



Nombre del nivel: Frozen World
Código ID del nivel: D873-0000-01C8-A4B8
Usuario: Akira

Si lo tuyo es el Mario tradicional prueba Frozen World, que retará tus reflejos. Sabe a clásico. Quizá le falta algún punto de control para lo largo que es.



Nombre del nivel: Toad Treasure -Don´t Jump
Código ID del nivel: 2B79-0000-01D6-9823
Usuario: Zombie

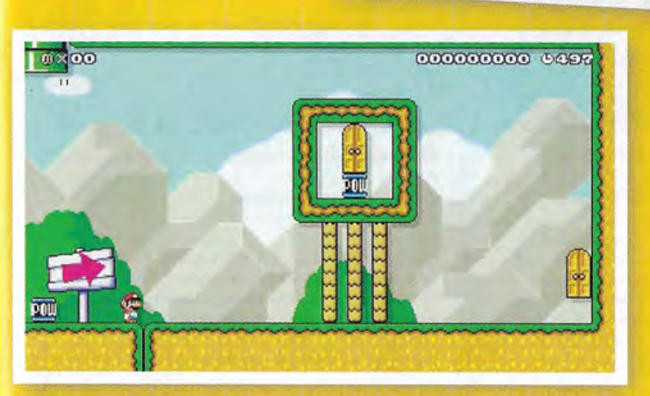
El usuario español Zombie nos alegró la tarde con un homenaje a Toad en el que (casi siempre) es mejor no saltar. El concepto de plataformas de Captain Toad llevado al límite. Un reto realmente estupendo.





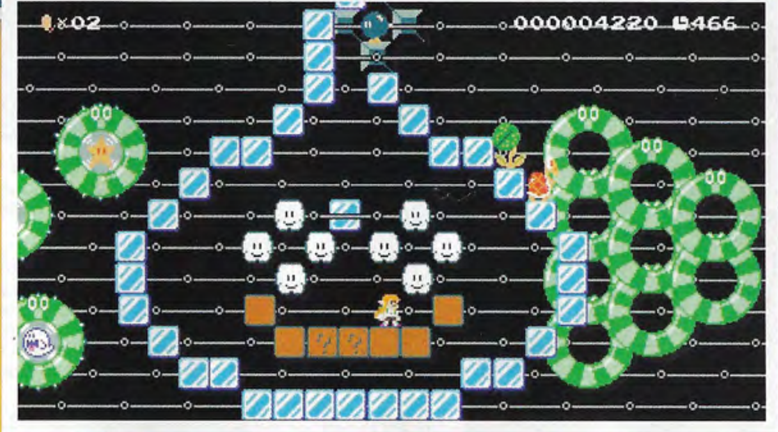
Nombre del nivel: Amiibo Song Quiz 3
Código ID del nivel: E762-0000-01C8-6ECE
Usuario: Dannyh09

No ofrece nada innovador, pero nos gusta mucho su combinación de paseo musical con el tipo *quiz* de elegir el camino correcto. En el camino, claro, probamos los disfraces elegidos, desde Diddy Kong y Peach Felina a Samus o Captain Falcon.



Nombre del nivel: More things that you should know
Código ID del nivel: 33AD-0000-01C5-8556
Usuario: Ethan

Es el segundo de los niveles del usuario Ethan pensados para que el jugador aprenda a manejar mejor a Mario con movimientos poco frecuentes. Sólo con que superes la pantalla inicial ya habrás aprendido algo interesante. El resto es sencillo.



Nombre del nivel: El limo protector
Código ID del nivel: 6A36-0000-01C0-3B5C
Usuario: Chagama

Una delicia visual por la buena coordinación que tienen todos los elementos. La primera parte es intensa -pero no demasiado exigente- y la segunda es puro relax.

¿Cómo encontrar los niveles que te gustan?

Entra con el móvil, el ordenador, la tablet o la Wii U en https://supermariomakerbookmark.nintendo.net y busca niveles con las características que desees (o por la ID de cada uno). Los marcas y aparecerán en tu consola la próxima vez que juegues a Super Mario Maker.



Deja que te recomienden: Nintendo tiene su propia selección según la dificultad del nivel.



O busca tú mismo: Tienes distintas opciones para seleccionar un tipo de nivel concreto.



Y marca los que te gusten: Cada ficha tiene un resumen del nivel. Puedes marcar hasta 100.

Disney INFINITY PLAY WITHOUT LIMITS 3.0

¿Con ganas de más diversión en la Toy Box, Infinitiers? Star Wars, Marvel y el Disney más clásico se dan la mano en vuestras creaciones. Esperamos que os gusten y que nuestra figura invitada no tenga que desatar toda su ira en un instante. ¡Bienvenidos y acompañadnos en este emocionante viaje por los mejores mundos de la Toy Box de Disney Infinity 3.0!



Pod Prowling

Autor: Vasuri83
Género: Disparo
Idioma: Inglés
Jugadores: 1 jugador

Demuestra tus habilidades de disparo y acude hasta el estadio de las carreras de vainas de Tatooine para derribar todos los vehículos antes de que crucen la meta. Necesitas personajes con armas de tiro como Han Solo.



Twilight Zone Tower of Terror

Autor: MightyGitis
Género: Sin especificar **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Bienvenidos al hotel más lujoso de Disney Infinity. Ejerce de botones y acompaña a los clientes VIP a sus habitaciones pero, cuidado, el camino no será sencillo y te encontrarás algunas sorpresas. Basado en la famosa atracción de los Parques Disney.



Naboo's Podrace Celebration

Autor: Sonicphoto
Género: Carrera **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Padmé quiere hacerle un regalo especial a Anakin con motivo del aniversario de su victoria en la carrera de vainas de Tatooine. Y se le ha ocurrido organizar una nueva carrera. Súbete a una vaina y compite para obtener el mejor tiempo. ¿Serás el primero?



Sleeping Beauty: Battle the force of Evil

Autor: Dizeexplorer03
Género: Sin especificar **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Dividido en dos Toy Boxes (parte A y parte B), esta aventura nos hace vivir un épico viaje al país de La Bella Durmiente y enfrentarnos con la malvada Maléfica en las montañas prohibidas y en el bosque de espinas.



Adventures of Stitch

Autor: Toy Box Challenge Team
Género: Sin especificar
Idioma: Inglés **Jugadores:** 1 jugador

Acompaña a Stitch en la fiesta de la Ohana! y ayúdale a recoger todos los anillos que hay esparcidos por la playa. Logra el mayor número en el menor tiempo posible y chincha a tus amigos con tu gran victoria. Toy Box recomendado para un jugador.



Yoda's Trials, these are

Autor: Disney Infinity Team
Género: Sin especificar **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Incluso los maestros Jedi necesitan de un entrenamiento y pasar un examen final. Usa todas las habilidades de Yoda y demuestra que la Fuerza está con él, mientras superas plataformas y te enfrentas al lado oscuro. Este Toy Box sólo funciona con Yoda.

LA FIGURA DEL MES

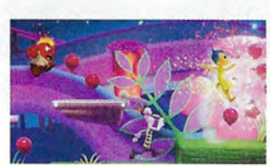
IRA



⊙**Saca toda tu mala uva** con la figura de Ira de Del Revés y supera todos los obstáculos a puñetazos.

PUEDES JUGAR CON ÉL EN:

- Play set de Del Revés
- Toy Box 3.0



La película "Del Revés" tiene su hueco en Disney Infinity 3.0 con su propio play set, en el que vienen incluidas las figuras de Ira y Alegría. Ira es la única emoción capaz de avanzar por la lava caliente sin hacerse daño, lo que nos ayudará en la aventura cooperativa. Además, puede lanzar orbes de memoria contra sus enemigos y dar fuertes puñetazos cuando está enfadado. Su ataque especial es una onda de energía de color rojo.



Star Wars Launch Bay

Autor: Pirate Steven
Género: Exploración **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

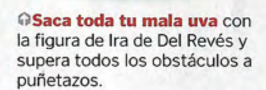
Recorre la atracción Star Wars Launch Bay en los estudios de Disney en Hollywood Studios mientras rememoras algunos de los acontecimientos más importantes de la saga y conoces a sus protagonistas. ¿Estás preparado para la diversión que ofrece la Galaxia?



Mulan's Training Camp

Autor: MightyGitis
Género: Exploración
Idioma: Inglés **Jugadores:** 1 jugador

Completa la formación de Mulan, o tu personaje favorito de Disney Infinity, en el menor tiempo posible. Corre, cruza ríos, golpea tótems en movimiento, salta todos los obstáculos a lomos de Khan y rescata ciudadanos para mejorar tu fuerza y superar el reto.



Merida's archery challenge

Autor: MightyGitis
Género: Disparos y exploración
Idioma: Inglés
Jugadores: 1 jugador

Corre, vuela y cabalga mientras paseas por los escoceses y misteriosos bosques de Dunbroch. Dispara a los orbes que hay desperdigados por sus verdes praderas y consigue la máxima puntuación.



World War Hulk

Autor: InfinityBros
Género: Exploración y lucha
Idioma: Inglés
Jugadores: 1 jugador

Hulk está desatado y no hay quien le detenga. Basado en el cómic World War Hulk, este Toy Box nos invita a destrozar todo lo que encontremos a nuestro paso y deshacernos de enemigos hasta llegar al jefe final.



Orb challange

Autor: inf4368762
Género: Exploración **Idioma:** Inglés
Jugadores: 2-4 jugadores

La ciudad se ha llenado de orbes y sólo nosotros podemos buscarlos. Compite contra tus amigos y consigue el mayor número de orbes en el menor tiempo posible. Aquí no hay vehículos, ¿estás preparado para demostrar que eres el que se mueve más rápido?



The Little Mermaid: The Lost Treasures of Atlantis

Autor: Swiftguy12
Género: Exploración **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Nos trasladamos hasta Atlantis, la ciudad bajo el mar en la que vive Ariel. La joven y su amigo Flounder quieren encontrar los diez tesoros perdidos de la ciudad. Ayúdales y vive una gran aventura marítima.

Próximo número

Sale el **15** de abril

STAR FOX ZERO 零

Aventura galáctica

¿Tienes los reflejos, la puntería, la habilidad y el valor para convertirte en el mejor piloto de combate de la galaxia? ¡Compruébalo el mes que viene con la llegada de Star Fox a Wii U!

Y ADEMÁS TODO ESTO...

Pokkén Tournament

Te contamos cómo es el estilo de lucha de cada guerrero Pokémon.



YO-KAI WATCH

Superavance del juego que va a revolucionar el panorama de Nintendo 3DS, y nuevas fichas de Yo-kai.

Hyrule Warriors

Puntuamos el juego de acción más esperado por los fans de la saga Zelda.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Clara Castaño, Javier Parrilla, Lázaro Fernández.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer 

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

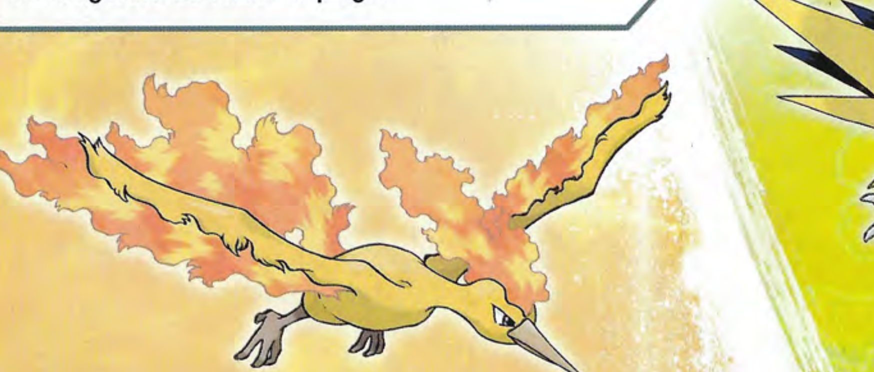
¡LAS AVES LEGENDARIAS POKéMON TE ESPERAN!

Articuno, Zapdos y Moltres tienen una habilidad oculta que descubrir. Recibe de forma aleatoria uno de estos tres Pokémon Legendarios en tu copia de Pokémon X, Pokémon Y, Pokémon Rubí Omega o Pokémon Zafiro Alfa. ¿Cuál te encontrarás?

Sigue estos pasos para conseguir tu Ave Legendaria Pokémon

1. Asegúrate de que tu consola está conecta a Internet.
2. Abre tu Pokémon X, Pokémon Y, Pokémon Rubí Omega o Pokémon Zafiro Alfa.
3. Selecciona REGALO MISTERIOSO en el menú principal.
4. Selecciona RECIBIR REGALO y luego SÍ.
5. Selecciona CONSEGUIR CON CÓDIGO y luego acepta dos veces para conectarte a Internet.
6. Introduce el código.
7. Mira cómo recibes a Articuno, Zapdos o Moltres.
8. Habla con la chica de las entregas del Centro Pokémon para recibirlo.
9. Asegúrate de salvar el juego.







CÓDIGO SECRETO

E6Z95ECGA6RQUNUK









NINTENDO 3DS



A lo largo del año se realizarán mantenimientos de los servidores y el canje de códigos no será posible en esos momentos. Visitia pokemon.es para más información. Se requiere acceso a Internet de banda ancha para realizar la descarga. Este contenido puede ser distribuido por otras vías en el futuro. Un código por persona: prohibida su venta. El código debe ser remitido antes del 30 de septiembre de 2016.



Nintendo

PILOTO. HÉROE: ÚNETE AL ESCUADRÓN STARFOX

STARFOX ZERO

A LA VENTA
ABRIL 2016

RESERVA YA Y CONSIGUE ESTA CAMISETA

EDICIÓN LIMITADA

CARÁTULAS PROVISIONALES



=

StarFox Zero



+

StarFox Guard



+

Premium Steelbook



EDICIÓN ESTANDAR





Promoción exclusiva disponible en GAME.
Unidades totales disponibles: 1.500.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participan



